Kst
581

Livorno den 1t Jänner 185[illegible]

Dem Herrn Dobel

zur Erinnerung

an unsere Schrift-Stunden.

R. Kempfling Oberlieu[illegible]

im K.K. 47t Linien Inft. Reg[illegible]

Neuestes

Elementarbuch

für das

Whist-Spiel.

Faßlich und systematisch dargestellt.

Vierte, unveränderte Auflage.

Wien.
Lechner's Universitäts-Buchhandlung.
1849.

STADTBIBLIOTHEK AUGSBURG

Inhalt.

Einleitung.

Seite

Von den allgemeinen Vorkenntnissen des Whistspieles, sammt den Kunstausdrücken, die dabey zu merken sind 1

Erster Theil.

Von den Grundsätzen und Regeln, nach welchen Whist gespielt werden soll . . . 36

Erstes Hauptstück.

Regeln vorzugsweise für die Vorhand . 39

Erster Abschnitt.

Vom Atout 53

Anhang.

Über die dreyzehnte Karte 74

Zweyter Abschnitt.

Von der Carte retournée, oder von der Aufschlag-Karte 78

Dritter Abschnitt.

Über das Rufen — Au cri 96

Vierter Abschnitt.

Vom Abspielen und vom Invitiren bloß in concreten Fällen 108

Seite

Fünfter Abschnitt.

Über den Singleton 132

Sechster Abschnitt.

Über den Doubleton 142

Siebenter Abschnitt.

Über das Forciren 148

Achter Abschnitt.

Von dem Benehmen, wenn man nur auf den Trick -- odd trick — d. i. siebenten, ungleichen, letzten Stich — spielt . 157

Neunter Abschnitt.

Auf wichtige Points spielen 158

Zweytes Hauptstück.

Regeln vorzugsweise für die zweyte Hand im Spiele, — oder von dem Benehmen beym Anspielen und Invitiren des Gegners zu meiner Rechten 163

Anhang.

Von dem Verfahren beym Ausspielen einer zweifelhaften Karte in einer Nicht-Atout-Farbe 185

Drittes Hauptstück.

Regeln für den Dritten im Spiele in bloßer Beziehung als Partner; — oder von dem Benehmen des Partners 190

Seite

Viertes Hauptstück.

Regeln für den Vierten im Spiele . . 215

Anhang.

Von der Tenace, und von der Impasse oder Finesse 224

Übersichts-Tafel für die erste Hand im Spiele hinsichtlich des Ausspielens . 233

Übersichts-Tafel für die zweyte Hand im Spiele, hinsichtlich des Daraufgebens auf das Ausspielen des Gegners zur Rechten 239

Übersichts-Tafel für die dritte Hand im Spiele, hinsichtlich des Stechens und des Nachspielens 243

Übersichts-Tafel für die vierte Hand im Spiele, hinsichtlich des Zugebens auf das Ausspielen des Gegners zur Linken, und hinsichtlich des Nachspielens 248

Zweyter Theil.

Von den Strafgesetzen im Whistspiele . . . 251

Erstes Hauptstück.

Über das Kartengeben, und über das Vergeben 253

Seite

Zweytes Hauptstück.

Über das Vorwerfen. 260

Drittes Hauptstück.

Über das Vorspielen. 262

Viertes Hauptstück.

Über die unrechtmäßige Renonce. Oder über das Verläugnen der Farbe, im Gegensatze des Farbe-Bekennens . . . 265

Fünftes Hauptstück.

Über das Markiren . . . . . , ... 271

Sechstes Hauptstück.

Über die Honneurs 275

Siebentes Hauptstück.

Über das Zeigen der Karten oder über das Fallenlassen derselben. 283

Achtes Hauptstück.

Über die Stellung bestimmter Fragen, und über die Geberden- oder Zeichen-Sprache 287

Über das Immediat-Whist-Spiel 290

Einleitung.

Von den allgemeinen Vorkenntnissen des Whistspieles, sammt den Kunstausdrücken, die dabey zu merken sind.

§. 1. Whist: — Ein englisches Wort, das so viel als Pst! still! bedeutet. — Man bedarf nähmlich bey diesem Spiele seiner ganzen Aufmerksamkeit und eben daher der vollen Stille.

§. 2. Das Whistspiel wird mit einer vollständigen französischen Karte von 52 Blättern gespielt, wovon jeder der vier Mitspieler 13 bekommt. — Man bedient sich dabey zwar eines Paares Spielkarten; jedoch bloß zur beliebigen Abwechslung.

§. 3. Whist wird unter vier Personen gespielt. — Diese vier Personen theilen sich in zwey Compagnien; zwey spielen nähmlich immer zusammen, und sind die Gegenspieler von den zwey andern.

Durch das Loos aber wird es entschieden, welche zusammen spielen, und wer zuerst

Karten gibt. — Dieß geschieht auf folgende Art:

Jeder Mitspieler zieht eine Karte aus einem und demselben, — von der linken Seite nach oben in der Form eines Fächers auf einem Tische ausgebreiteten — Kartenspiele. Diejenigen Zwey, welche die niedern Karten ziehen, machen die eine Compagnie aus, spielen zusammen und sitzen einander gegenüber; diejenigen Zwey, welche die höhern Karten ziehen, machen die andere Compagnie aus, spielen gleichfalls zusammen und sitzen einander gegenüber.

Das Aß wird bey dieser Loosbestimmung immer als das niedrigste Blatt angesehen; es gilt nähmlich hierbey nur Eins.

Demjenigen, der die niedrigste Karte unter allen vier Karten gezogen hat, gebührt die Wahl des Platzes, das Angeben der Spielkarte, mit welcher von dem Paar gespielt werden soll, und endlich das Recht, ganz zuerst zu geben.

§. 4. Es können aber bey diesem Arrangement (Arranschman), d. h. bey dieser Ausgleichung der Compagnien, noch verschiedene Fälle vorkommen, die folgendermaßen zu entscheiden sind:

1) Ziehen zwey Spieler aus den vier verschiedenen (Coeurs, Careaux, Trefls, Piques) Farben zwey — hinsichtlich ihres innern Werthes — gleiche Karten, die zwischen den beyden von den andern Spielern gezogenen Karten am innern Werthe in der Mitte stehen: so müssen sie — zur Bestimmung der Spielerpaare — noch einmahl ziehen; wer dann von diesen beyden Karten die niedere hat, kommt mit dem, der bey dem ersten Mahle die niedere Karte hatte, zusammen, und wer die höchste hat, kommt zu dem andern Spieler.

Z. B. A zieht Coeur Aß oder Eins, B zieht Coeur 3, C zieht Pique 2, und D zieht Trefl 2: so sind A und B die entgegengesetzten Spieler, A bleibt auch der Gebende; C und D ziehen noch einmahl, und wer von Beyden die niedrigste Karte zieht, spielt mit A, und der, welcher die höchste zieht, spielt mit B.

2) Ziehen zwey Spieler zwey gleiche Karten, die nicht zwischen den beyden, von den andern Spielern gezogenen, Karten in der Mitte stehen, sondern höherer Art, Stufe, Werthes sind: so könnten sie, wenn sie gerade wollten, noch einmahl ziehen; aber dessen ungeachtet bleiben die andern zwey Spieler ohne

alle Veränderung beysammen, wovon demjenigen, der die niedere Karte hat, das Kartengeben und die Wahl des Platzes zukommt. Demnach hätte das neue vorzunehmende Ziehen nur dieß zu Folge: daß demjenigen, welcher die niedere Karte von den zum zweyten Mahle gezogenen Karten hat, frey steht, diesen oder jenen der noch erübrigten zwey Plätze einzunehmen.

Z. B. A zieht Coeur 4, B zieht Careau 9, C zieht Pique Buben, und D Trefl Buben: so spielen A und B ohne die mindeste Veränderung zusammen, und A bleibt auch der Gebende; C zieht zum zweyten Mahle Coeur 3, D Trefl Dame: so spielen C und D dennoch zusammen, nur kann C sich einen der zwey noch unbesetzten Plätze wählen.

3) Ziehen zwey Spieler zwey gleiche Karten, die niederer Stufe sind, als jene von den andern Spielern gezogenen Karten: so müssen diese zwey Spieler zwar noch einmahl ziehen, aber bloß zur Bestimmung: wem von ihnen Beyden das Kartengeben und die Wahl des Platzes zukommen soll.

Z. B. A zieht Coeur Aß, B Careau Aß, C zieht Pique 9 und D Trefl König. A und B, die zwar zusammen spielen, haben noch

einmahl zu ziehen. A zieht nun Coeur 10, B Trefl 4. Dem B, weil er die niedrigste Karte hat, gebührt das Kartengeben und die Wahl des Sitzes.

4) Ziehen zwey Spieler zwey — hinsichtlich ihres innern Werthes — gleiche niedere Karten, die andern zwey Spieler aber zwey gleiche höhere Karten: so wäre rücksichtlich der Bestimmung der Spielerpaare keine fernere Ziehung mehr nöthig; denn diejenigen Zwey, welche die niedern Blätter zogen, spielen gegen die, welche die höhern Karten erhielten. Wohl aber wäre hinsichtlich der ersten Zwey eine wiederhohlte Kartenziehung nöthig zur Bestimmung: wer von ihnen Beyden die Karten zu geben und den Platz zu wählen habe. — Falls sich die letztern zwey Spieler nicht vereinigen könnten rücksichtlich der noch erübrigten zwey Plätze, nähmlich wer dem Kartengeber zur rechten oder linken Hand sitzen solle: so mögen sie dieß durch ein abermahliges Loos mit den Karten entscheiden lassen; wo dann dem die niedere Karte Ziehenden die freye Wahl übrig bleibt.

5) Ziehen drey Spieler gleiche Karten, so müssen diese drey noch einmahl ziehen; jedoch bleibt die vom vierten Spieler gezogene Karte

auch nachher immer noch die höchste oder die niedrigste; die drey andern Spieler mögen zum zweyten Mahle eine höhere oder niedrigere gezogen haben. Und es kommt der, welcher die höchste von den zum zweyten Mahl gezogenen drey Karten hat, mit der zuerst gezogenen hohen Karte zusammen. Und so auch umgekehrt: wer von diesen drey zum zweyten Mahle gezogenen Karten die niedrigste hat, kommt mit der zuerst gezogenen niedrigen Karte zusammen.

Z. B. A, B, C ziehen jeder einen Buben, D zieht eine Dame: so müssen A, B, C noch einmahl ziehen; und derjenige, welcher nun die höchste Karte zieht, spielt mit D; die beyden Andern spielen zusammen, und der, welcher unter diesen beyden Andern die niedrigste Karte gezogen hat, ist der Gebende.

Oder umgekehrt: A, B, C ziehen jeder eine Dame, D einen Buben: so müssen A, B, C noch einmahl ziehen, und der, welcher nun die niedrigste Karte zieht, spielt mit D; D aber gibt für jeden Fall Karten, weil er **zuerst** die niedrigste Karte gezogen hat.

6) Ziehen alle vier Spieler vier ganz gleiche Karten: so müssen alle Vier von Neuem ziehen.

Die aber sub num. 1, 2, 3, 4, 5, 6 bezeichnete, so wichtige Ausgleichung findet keineswegs Statt bey der hier und da herrschenden Sitte: die Spielerpaare dadurch zu bestimmen, daß die niedrigste Karte mit der höchsten spielen solle. Daher soll auch diese gedachte Gewohnheit ihr gänzliches Abkommen erhalten.

§. 5. Während der Eine ein Spiel Karten *mischt* — um dann selbes zu vertheilen, — hat sein ihm gegenüber zu sitzender Freund, Helfer, Gehülfe, Compagnon (ausgesprochen Kompanjon, d. i. Gesellschafter), Partner, Partenaire, Aide (französisch, wahrscheinlich aus dem Worte: Adjutant zusammen gezogen) genannt, zur Pflicht: das andere Spiel Karten bloß zu mischen, und dann selbes sich zur Rechten, somit dem, der das nächste Mahl geben soll, zur Linken hinzulegen; wodurch zugleich dem öfteren Nichtwissen, wer gegeben habe oder an wem jetzt das Geben sey, vorgebeugt wird. — Diese Ordnung wird auch durchgehends beobachtet. — Das heißt: die Karten richten — faire les cartes — oder meliren, oder besser: prämeliren, die Karten vorrichten.

Indeß, selbst dieß schon gemischte Karten-

spiel kann der Kartengeber ohne weiters noch einmahl mischen, oder eigentlich **meliren.**

Der Nahme: Partner kommt Jedem der vier Spieler zu, beziehungsweise seines ihm gegenüber sitzenden Mitspielers, mit dem er gemeinschaftlich eine Partey bildet, — und im Gegensatze seiner zwey, einer zur Rechten, der andere zur Linken, sitzenden Gegner oder Feinde, die ebenfalls gemeinschaftlich eine Partey bilden.

§. 6. Das Geben — Austheilen — der Karten beginnt, indem man die Karten insgesammt dem Gegner zur Rechten zum Abheben — Coupiren (ausgesprochen: kuppiren, von dem französischen couper) — hinlegt.

Coupiren, die Karten abheben, hat hier die Bedeutung: von dem gemischten Kartenspiele willkührlich den obern Theil wegnehmen, und neben dem liegenden, d. i. untern Theil hinlegen.

Coupiren hat aber auch die Bedeutung: von à prendre (ausgespochen: prander), d. h. den Stich nehmen. Siehe §. 28.

§. 7. Wenn durch das Abheben das Spiel Karten in zwey Haufen getrennt wird: so muß der eine Haufe, das eine Häufchen

aus mehr als zwey, somit wenigstens aus drey Blättern bestehen. — Dem Abheber ist es gestattet, das erste Mahl von dem obern Haufen die letzte, unterste Karte beym Abheben anzusehen; worauf aber ganz natürlich ein neues Mischen vom Kartengeber vorzunehmen wäre, als auch ein neues Abheben Statt haben müßte. Selbst zum zweyten Mahle sey dem Abheber dieß Anschauen gestattet; — aber ja nicht mehr das dritte Mahl.

Ist einmal das Abheben gültig, dann darf die unterste Karte gar nicht — auch vom Kartengeber während des Gebens — angesehen werden.

§. 8. Der Kartengeber hat von den durch das Abheben entstandenen beyden Haufen den vorher untern auf den vorigen obern zu legen.

Beym Austheilen darf nie mehr als jedes Mahl Eine an jeden der vier Spieler gegeben werden; mit einem Worte: aufschnitteln.

Man fängt bey dem Gegner zur Linken (dem dann das Ausspielen auch zukommt) an, und fährt fort bis auf die letzte Karte, die der Kartengeber selbst bekommt, Trumpf heißt, und Atout bestimmt.

Daher ist Trumpf — aus dem Italienischen

Trionfo, oder aus dem Französischen Triomphe — und Atout (ausgesprochen: atu) — so viel als zu Allen, weil derselbe Alles sticht — gleichbedeutend. Jedoch bedient man sich häufiger des Wortes: Atout.

Diese letzte Karte schlägt man um, und läßt sie auf dem Spieltische offen vor sich liegen, bis die Reihe zu spielen an dem Kartengeber ist.

§. 9. Der Spieler zur Linken des Gebers spielt zuerst aus.

Premier (ausgesprochen; Prehmieh) seyn, die Vorhand haben, d. h. zu Anfang eines Spieles zur Linken dessen sitzen, der gegeben hat; während des Spieles aber hat die Vorhand derjenige, der einen Stich gemacht, und somit ausspielen muß.

§. 10. Couleur (französisch), deutsch die Farbe: so hat man Coeur (Herz), Careau (Eckstein), Pique (Schippen), und Trèfle (Kreuz oder Klee) zu nennen eingeführt; obschon es in der Wirklichkeit nur zwey Farben (Couleurs), nähmlich roth und schwarz gibt.

In beyden (roth und schwarz) Farben der Karten folgen die Blätter dem innern Werthe nach so auf einander:

Aß, König, Dame, Bube, Zehner, Neuner, Achter, Siebner, Sechser, Fünfer, Vierer, Dreyer, Zweyer.

Der Bube wird hie und da Valet (ausgesprochen: Waleh) genannt.

§. 11. Eine Reihe (Sequenz) von drey unmittelbar auf einander folgenden Karten in einerley Farbe, und in der Hand eines Spielers heißt Terz, Tierce. Und zwar die Folge von Aß, König und Dame einer und derselben Farbe eine Tierce majeure; jede andere Folge von drey Karten ist nur eine Tierce mineure.

Daraus läßt sich leicht abnehmen, was eine Quart-, Quint-, Sixieme-Majeur, oder Quart-, Quint-, Sixieme-Mineur u. s. w. sey.

Jede Sequenz (Reihe) von drey oder mehreren unmittelbar auf einander folgenden Blättern erhält ihre Benennung von der höchsten Karte derselben. So z. B. heißt die Sequenz: Aß, König, und Dame, eine Terz-Sequenz vom Aß, oder die Sequenz: Zehner, Neuner, Achter und Siebner, eine Quart-Sequenz vom Zehner u. s. w.

§. 12. Das Aß, der König, die Dame

und der Bube der beym Kartengeben umgeschlagenen Farbe, d. i. Atout, sind Honneurs französisch, Matadors spanisch, Mörder deutsch; — die in der Nicht-Atoutfarbe Figuren oder Bilder genannt werden.

Ganz gewöhnlich wird nur mit vier Honneurs gespielt. Wird aber mit fünf Honneurs gespielt, so ist der Zehner der fünfte Honneur.

§. 13. Die unterste, letzte Karte, die der Kartengeber selbst behält, wird deßwegen, weil er sie umwenden, auflegen, oder aufschlagen muß, noch insbesondere auf französisch: **carte retournée**, zu deutsch: die Aufschlagkarte, oder die umgewendete Karte genannt.

Ist selbe eine Figur, dann heißt sie insbesondere **honneur retournée**.

Die neuesten Schriftsteller aber belieben selbe zu nennen: Die Aufwahlkarte. Höchst wahrscheinlich daher, weil durch diese Karte die Atout-Farbe gewählet, bestimmt wird, und ferner weil selbe zugleich aufgeschlagen werden muß. Indeß verträgt das deutsche Ohr den Nahmen: Aufwahlkarte nicht, und wenn schon das Wort: wählen beybehalten werden sollte, so wäre es besser, wenn diese Karte schlechterdings die **Wahlkarte** genannt würde.

§. 14. **Contra** oder **contre** (conter) **honneur** retournée, oder **contra figure** spielen heißt u. s. w. (Siehe 2. Abschnitt, §. 3.)

§. 15. Wenn ein Spieler mit der Farbe, die anderwärts gespielt wird, nicht versehen ist (sey es Coeur, oder Careau, oder Pique, oder Trefl): so heißt dieß Renonce (ausgesprochen: Renons); was man sonst Fallit, Scart nennet.

Fehlt eine Farbe bey einem Spieler gleich nach dem Kartengeben, so hat er eine Renonce vom Hause aus.

Entsteht sie aber erst während des Spieles durch Zugeben, Abwerfen der Karten darin, so ist sie eine gemachte Renonce. Daher heißt sich renonciren (renonßiren): eine Farbe wegwerfen, sich aller Blätter in einer Farbe entledigen.

Hat man aber in irgend einer Farbe eine Fallit: so ist man darum nicht verpflichtet, einen Trumpf oder Atout zuzugeben.

Renonce hat aber auch eine andere, strafbare Bedeutung. (Siehe 2. Theil, 4. Hauptstück, §. 1.)

§. 16. Wenn beyde — zu einer und derselben Partey gehörenden — Spielenden, Einer in dieser, der Andere in jener Farbe eine Renonce, Fehlfarbe, haben, und sie sich diese Renoncen einander wechselweise zum Trumpfen zuspielen: so nennt man dieß eine Navette, Zwickmühle, auf englisch: See-saw oder Scie, was insgemein die Handlung des Sägens ausdrückt.

Sie werfen nähmlich einander gleichsam den Ball zu, indem sie wechselweise die Farbe bringen, welche der Andere nicht hat; auf diese Art bringen sie, jeder einzeln, ihre Atouts an, und können so mit einer übrigens ziemlich schlechten Karte eine Menge Stiche machen.

In so einem Falle aber müssen die Gegner alles aufbiethen, um durch das Überstechen mit ihren stärkeren Atouts in die Vorhand zu kommen, und dann Atouts fordern, um die Navette zu unterbrechen. (Vergl. 1. Abschnitt §. 3. n. 6.)

§. 17. Wenn man von was immer für einer Farbe nur eine einzelne Karte hat: so nennt man dieß Singleton (ausgesprochen; Seng'lton); sonst Scatinel genannt.

Daher einen Singleton anspielen heißt: eine Farbe ausspielen, von welcher man

das ausgespielte Blatt allein in der Hand hat.

Hat man aber zwey Karten in irgend einer Farbe, so heißt dieß Doubleton. Auch der Doubleton erhält jedes Mahl seine Benennung von seiner höchsten Karte. So z. B. heißt der Doubleton: Aß und König — Aß-Doubleton; der Doubleton Dame und Bube oder Dame und Sechser heißt Dame-Doubleton.

§. 18. Forciren (ausgesprochen: Forßiren) oder treiben heißt eine Farbe spielen, von welcher mein Partner oder Gegner keine hat (d. h. Renonce), und die der Eine oder der Andere, um den Stich zu bekommen, mit Atout zu stechen genöthigt (oder forcirt) ist.

Daher heißt eine Force-Farbe (ausgesprochen: Forß-Farbe) oder Treib-Farbe haben: stark in einer Farbe seyn.

§. 19. **Carte-Roi** (ausgesprochen: **roa**), oder besser **Carte-Royale** ist die Karte einer Farbe, die durch den Gang, im Laufe, des Spieles die höchste geworden ist. Z. B. wenn Aß, König und Dame bereits heraus sind, so wird der Bube derselben Farbe **Carte-Royale**.

§. 20. **Carte-Forte**, oder Force-Kar-

te, oder Freykarte, Freyblatt heißt im strengsten Sinne die dreyzehnte, d. i. die letzte Karte in der Farbe, die man nicht anders als durch Atout stechen kann.

Im ausgedehnteren Sinne aber auch jede andere, welche die Eigenschaft der dreyzehnten Karte in einer Farbe besitzt. Wenn nähmlich z. B. neun oder zehn Blätter in einer Nicht-Atoutfarbe bereits abgespielt wären, und die noch übrigen vier oder drey sich in einer Hand befinden, somit nur mit Atout gestochen werden können.

Da die **Carte-Royale** auch die Eigenschaft einer freyen Karte hat, so kommt es: daß die Nahmen **Carte-Royale**, und Freykarte (auch **Carte-Forte**, Force-karte genannt) sehr oft verwechselt, gleichgehalten werden.

Der Unterschied jedoch — zwischen einer **Carte-Royale** und einer Freykarte — besteht darin: daß die **Carte-Royale** als das höchste Blatt in einer Farbe bey dem Umstande, als noch mehrere niedere Blätter derselben Farbe in den Händen der übrigen drey Mitspieler sich befinden, den Stich — wider den Willen der Gegner — für sich machen kann;

die freye Karte hingegen — nach Willkühr derselben — mit Atout genommen werden könne.

Daraus folgt: daß durch das Anspielen einer **Carte-Royale** der Ausspielende nicht immer, jedes Mahl aber durch das Ausspielen der freyen Karte forciren will.

§. 21. Tenace (ausgesprochen; Tenaß) haben — so viel wie festhalten — heißt: zwey Blätter von was immer für einer Farbe, wovon die dazwischen gehörende, d. i. die mittlere fehlet, besitzen. Z. B. Aß und Dame; Dame und Zehner; Zehner und Achter. —

Indeß ist es gleich viel: ob man diese zwey Blätter ganz allein, z. B. Aß und Dame, — oder nebst dem noch eines oder mehrere Blätter von der Farbe, z. B. Aß, Dame und Neuner, oder Aß, Dame, Neuner und Vierer, besitzet.

Ist man daher in der Hinterhand der Letzte, und hat das erste mit dem dritten bessern Blatt einer Farbe, welche die Gegner anspielen müssen: so kann man damit, sobald die Farbe kommt, als Letzter auf zwey Stiche rechnen; weil man die dazwischen gehörende, d. i. die mittlere (z. B. den König) in des Gegners Hand sich befindende Karte fängt.

Somit muß man, so viel als möglich, seine

Tenace zu erhalten suchen (tenir le jeu ou la tenaille). Deßhalb ist es oft sehr vortheilhaft, in die Hinterhand zu kommen.

§. 22. Hat man nun von einer bereits angespielten Farbe die beste und die dritte beste Karte, z. B. eine Dame mit ihrem Zehner, und ist man der dritte zum Zugeben: so kann man dabey einen Vortheil (Finesse, Finte, Impasse genannt) anwenden; man wirft nähmlich das dritte beste Blatt, z. B. den Zehner zu, in der Voraussetzung, unser Gegner zur Linken werde das zweyte beste Blatt, z. B. den Buben nicht haben. Auf solche Art sichert man sich die beyden Stiche in dieser Farbe.

§. 23. Invitiren (einladen) heißt: Man spielt ein niederes Blatt von seiner stärksten Farbe (sie sey es nun der Quantität oder der Qualität nach) an, in der Absicht, seinen Spielgehülfen einzuladen, eine Stechkarte einzusetzen, und den Stich zu nehmen, um dieselbe Farbe nachzuspielen.

§. 24. Die Invite ist entweder groß, oder klein, oder gezwungen, zweydeutig; je nachdem mit einem Zehner, oder mit einer Karte vom Siebner abwärts, oder mit dem Achter invitirt wird.

Die Benennung: Zweydeutig, gezwungen kommt theils daher, weil man durch das Ausspielen des Achters seinem Partner zu erkennen geben will, daß dieß keine Invite sey; theils auch daher, weil man doch, in Ermanglung eines niederern Blattes, den Achter seiner wirklichen Invite-Farbe anspielen mußte. — Darin liegt nun das Schwere: das Wahre dem Partner anzudeuten, — und für den Partner selbst, das Eigentliche zu erkennen.

§. 25. Mit dem Neuner wird (außer dem Falle: König, Dame, Buben, Zehner und Neuner — in der Farbe) gar nie invitirt; — so wie schon überhaupt das Anspielen des Neuners (in der Regel) untersagt ist.

§. 26. Falsche Invite ist, wenn man zwar ein niederes Blatt vom Siebner abwärts in einer Farbe anspielt, in der man aber keine einzige von den vier ersten Karten besitzt.

Dambmann nennt die jedesmahlige Invite mit dem Zehner Fausse-Invite, d. h. falsche Invite. Allein diese Benennung gebührt nur der Invite mit dem Achter.

§. 27. Verunglückte Invite hat dann Statt, wenn mein Partner keine Steckkarte (kein hohes Blatt) in der von mir invitirten Farbe

vorsetzen kann, und somit der Stich in die Hände der Gegner fällt.

§. 28. Coupiren heißt hier: das Blatt was immer für einer angespielten Farbe (sey sie auch Atout) mit einem höheren Blatte von derselben Farbe stechen.

§. 29. Surcoupiren (ausgesprochen: sürkuppiren) heißt: eine schon mit Atout gestochene Karte in der Farbe durch einen höhern Atout überstechen.

§. 30. Unter dem Worte: Coup (ausgesprochen: Ku) versteht man die Zeit des jedesmahligen Abspielens der 52 Blätter.

Zu einer Tour aber wird nur das Ausspielen der vier Karten, die somit einen Stich bilden, erfordert. Da jedes Spiel aus 13 Stichen besteht, so gibt es auch in jedem Spiele 13 Touren. Daher pflegt man zu sagen: es ist eine oder mehrere Atout-Touren verstrichen; deßgleichen von den übrigen Farben.

§. 31. Die jeder Partey gehörenden Stiche sollen von dem Partner desjenigen, welcher den ersten Stich macht, eingenommen und umgelegt werden. Den jüngst gemachten und bereits umgelegten Stich kann jeder Spieler vor'm neuen Ausspielen oder auch Zugeben einer Karte wie-

der ansehen; gleichviel, welcher Partey dieser letztumgelegte Stich gehöre. — Ja, selbst den vorletzt gemachten und umgelegten Stich kann jeder Spieler (ehe der ganz jüngst gemachte volle Stich umgelegt ist) vor'm neuen Ausspielen noch einmahl ansehen; gleichviel, welcher Partey dieser vorletzt umgelegte Stich gehöre.

§. 32. Jeden Stich, den vier Karten bilden, für sich bezeichnet man mit dem Nahmen: levée (ausgesprochen; leweh); der siebente Stich und die darauf folgenden sechs Stiche werden insbesondere: Trick genannt.

In der Beziehung, daß der Stich, französisch levée, englisch trick heißt, kommt freylich die Benennung: Trick jedem gemachten Stiche (levée) zu; allein man bedient sich einmahl allgemein des englischen Wortes: trick nur bey dem siebenten und den darauf folgenden Stichen zum Unterschiede von den vorausgehenden sechs Stichen (levées), die nicht angerechnet werden.

§. 33. Der Zweck beym Whistspiele ist: mit Unterstützung seines Partners so viel Stiche als irgend möglich zu machen, und der Gegenpartey so wenig als möglich zu lassen.

Jedoch werden in jedem Spiele die ersten

sechs Stiche weder bey der einen noch bey der andern Partey angerechnet, sondern erst der siebente Stich. Da in jedem Spiele 13 Stiche vorkommen, und jedes Spielerpaar die seinigen zusammen legt: so muß das eine Spielerpaar wenigstens einen Stich mehr als das andere Paar haben, d. h. jenes muß wenigstens sieben, und dieses sechs Stiche machen.

§. 34. Bey dieser Anrechnung bedient man sich des Nahmens: Point (oder auch des Nahmens: Trick); somit wird erst für den siebenten Stich, den die Zusammenspielenden machen, ein Point, und so fort, angedeutet oder angelegt. Z. B. die eine Partey hat sieben Stiche, so sind bey der andern Partey nur sechs; die erstere bezeichnet ihren siebenten Stich, der insbesondere der ungleiche, ungerade Stich, englisch: odd trick genannt wird. Acht Stiche werden demnach für zwey Points, neun Stiche für drey Points und so fort gerechnet.

§. 35. Zu den Points, d. h. zu den Einheiten, die bezeichnet werden, gelangt man aber nicht allein durch die Stiche vom odd trick an, sondern gleichfalls durch die Honneurs. Nähmlich vier Honneurs in einer Hand, oder wie immer getheilt unter den beyden gegenüber sitzenden Part-

nern, gelten vier Points; drey Honneurs werden als zwey Points gezählt. Das Ansagen seiner Honneurs geschieht aber erst nach geendetem Spiele. Sind die vier Honneurs unter beyden Parteyen wie immer, jedoch so vertheilt, daß die zwey Zusammenspielenden nicht mehr und nicht weniger als zwey Honneurs in Allem haben: so bedient man sich, nach geendetem Spiele, des Ausdruckes: Honneurs sind getheilt; **honneurs** (sont) **partagés** (partascheh).

Wird aber mit fünf Honneurs gespielt, so werden für alle fünf Honneurs fünf Points, für vier Honneurs vier Points, und für drey Honneurs zwey Points angelegt.

§. 36. Erst nach geendetem Spiele werden die gemachten oder erlangten Tricke angemerkt.

Um aber diese Points anzudeuten, bedient man sich gewisser Zeichen, man markirt das Spiel. Zum Markiren der Points bedarf jeder Spieler vier runder Stücke, von Elfenbein oder einem beliebigen Metalle, Jetons genannt.

Wir fügen hier die Art bey, nach welcher die vier runden Marken zum Bezeichnen der Points angelegt werden:

Anlegetafel.

Eine Marke vorgeschoben ● bedeutet Eins.

Zwey Marken in gerader Linie ●● (nähmlich die vier Marken in zwey Haufen) bedeuten Zwey.

Drey Marken in gerader Linie ●●● (und die vierte auf eine derselben gelegt) bedeuten Drey.

Vier Marken in gerader Linie ●●●● bedeuten Vier — Vier bezeichnet man auch durch folgendes Legen der Marken ⁘; so daß diese Marken ein Quadrat bilden.

Ferner ist zu merken: daß eine Marke über der geraden Linie immer drey, und eine Marke unter der geraden Lienie immer fünf bedeutet. Daher werden so angelegt:

Fünf ∴ (nähmlich daß die dritte Marke oberhalb der geraden Linie in der Mitte der zwey Marken, die vierte Marke aber auf eine der drey Marken, am besten auf die vorstehende Spitze gelegt wird.

Sechs ;

Sieben (die vierte Marke aber auf die nachstehende Spitze gelegt).

Acht ;

Neun, entweder senkrecht , oder in schräger Richtung (wobey auf der Linie 1, über der Linie 3, unter der Linie 5 angedeutet wird; die vierte Marke wird auf die mittelste, oder zur Seite der obern oder untern Marke gelegt.

§. 37. Solche (angelegte, markirte) zehn Points oder Tricks machen eine Partie aus.

Dasjenige Spielerpaar, welches zuerst zehn Points anlegt, gewinnt die Partie; und welches zuerst zwey Partien oder zwanzig Points gewonnen hat, den ganzen Robber (von dem englischen Worte Rubber). Daher wird auch eine gewonnene Partie der halbe Robber genannt.

§. 38. Aus wenigstens zwey, oder höchstens drey Partien besteht ein Robber. Nähmlich um den Robber zu gewinnen, muß ein und dasselbe Spielerpaar entweder gleich hin-

ter einander zwey Partien, oder von dreyen zwey gewonnen haben.

Demnach können zu einem Robber zwey oder drey Partien gefordert, oder mit andern Worten: In einem Robber können zwey oder drey Partien gespielt werden; nähmlich nur zwey, wenn ein und dasselbe Spielerpaar die beyden ersten Partien hinter einander; drey aber, wenn es die erste und die dritte, da die zweyte Partie von der Gegenpartey gewonnen, somit von ihr unterbrochen wurde, oder die zweyte und dritte, da die erste Partie von dem andern Spielerpaare gewonnen wurde, gewinnt.

§. 39. Ist daher eine dritte Partie nöthig zur Bestimmung: welcher Partey der vorliegende Robber eigentlich zukommt? — so pflegt man diese dritte zu unternehmende Partie die entscheidende zu nennen. — Nähmlich man spielt die erste Partie, gibt dann Revanche (ausgesprochen: Rewansch), d. i. die zweyte Partie, und macht zuletzt den Tout (ausgesprochen: Tu), d. i. das Entscheidungsspiel, die dritte oder Robber-Partie, in der, nachdem jedes Spielerpaar bereits eine Partie gewonnen hat, der Robber von was immer für einem Spielerpaare nothwendig beendiget werden muß.

§. 40. Gewöhnlich wird ohne Rest gespielt, d. h. die Zahl der in einem Spiele erlangten Points, welche die Zehn, eine Partie ausmachenden, übersteigen, ist auf die nächst folgende Partie keineswegs zu übertragen, zu überlegen. Z. B. wenn die Partey, welche jetzt auf Neun steht, im folgenden Spiele vier Points macht, da sie doch, um die erste Partie zu gewinnen, deren nur noch eins braucht: so können diese übrigen drey Points auf die zweyte Partie nicht übertragen werden, und sind somit in gar keinen Anschlag zu bringen, sondern als überflüssig anzusehen.

Wird mit fünf Honneurs gespielt, so ist damit gewöhnlich das Recht, die Points zu überlegen (Enfilade, ausgesprochen: Anfilad), verbunden.

§. 41. Auf dem Stande der Acht Marken kann gerufen werden. (Siehe erster Theil, dritter Abschnitt, §. 1.)

Mit diesem Rufen darf nicht der Ausdruck: eine Karte rufen, (zweyter Theil, drittes Hauptstück, §. 3.; dann viertes Hauptstück, §. 11., und siebentes Hauptstück §. 1. und 3.), verwechselt werden.

Wenn mit fünf Honneurs gespielt wird, hat, nach Convention, ein Rufen Statt, oder nicht. Auf dem Stande der Sechs Marken hatte einst

3 *

das große Rufen: le grand cri, Statt; nähmlich schon der auf dem Markenstande Sechs sich Befindende konnte beym Besitze dreyer Honneurs seinen Freund fragen: ob er auch ein Honneur besitze, um dergestalt mit diesen vier Honneurs die Partie sogleich endigen zu können. — Allein davon hat es schon lange sein Abkommen.

§. 42. Auf dem einzigen Stande der Neun Marken gelten die Honneurs nichts. — Deßgleichen gelten die Honneurs nichts der einen Partey, sie mag sich auf noch gar keinem oder auf was immer für einem Markenstande befinden, sobald die Gegenpartey ihre Partie durch Tricke (d. i. durch Stiche oder levées) zu Ende macht.

§. 43. Die Partie kann auf verschiedene Art gewonnen werden:

1) Simple (Einfach), wenn die Spieler einer Compagnie zehn Points anlegen, da die Gegner schon fünf oder mehr markirt haben.

2) Double (Doppelt), da die Gegner nicht mehr als vier markirt haben. Oder mit andern Worten: Partie - Double nennt man diejenige Partie, in welcher die Gegner weniger als fünf Points, aber mehr als zwey angelegt haben.

3) Triple (Dreyfach), da die Gegner nicht mehr als zwey markirt haben. Oder mit andern

Worten: Partie-Triple, in der die Gegner ein oder zwey Points markirt haben.

5) Quadruple (Vierfach), da die Gegner noch gar nichts markirt haben.

§. 44. Ganz üblich sind aber nur: Partie-Simple, Double und Triple. — Somit aber wird der Double dann gewonnen, wenn die Spieler einer Seite zehn Points anlegten, ehe die Gegner fünf markirt haben. Der Triple dann: ehe die Gegner eins markirt haben.

An vielen Orten gilt bloß Simple und Double.

§. 45. Zum Markiren der Partien des Robbers — um nähmlich nicht zu vergessen, was man in der ersten Partie gewonnen hat, ob Simple, oder Double, oder Triple? — dienen kleine längliche Figuren von Elfenbein, genannt: Fiches (ausgesprochen: Fische).

§. 46. Die simple gewonnene Partie gilt eins; die double gewonnene zwey; die triple gewonnene drey, und die quadruple gewonnene vier Fische.

§. 47. Consolation heißt der Betrag oder die Anzahl der Fische, die man übereingekommen ist (ehe man sich zum Spiele setzt) noch über die gewonnenen Partien, die besonders bezahlt

werden, für den Gewinn des **Robbers** selbst zu bezahlen. — Gewöhnlich gilt die Consolation vier Fische. — Sehr üblich ist der Ausdruck: Robber gilt vier.

Zu dieser Anzahl der vier Fische werden demnach noch die Fische gerechnet, die für die Partien selbst (je nachdem sie simple, oder double, oder triple gewonnen sind) eingenommen werden.

§. 48. Wenn die eine oder die andere Hälfte der Spieler alle dreyzehn Stiche einzieht, so heißt dieß: Groß-Slam (ausgesprochen: Schlem, besser Slem) — sonst Vole oder Volte oder Volat (ausgesprochen: Wole, Wolát), auch Matsch genannt.

Zieht sie nur zwölf Stiche ein, so nennt man es: Klein-Schlem.

§. 49. Groß-Schlem gilt acht, Klein-Schlem vier Fische.

§. 50. Übrigens versteht es sich von selbst, daß sowohl beym Groß-Schlem nebst den acht Fischen (die aber erst am Schlusse des Robbers zu berichtigen sind) noch überdieß die sieben Tricks und und die allfälligen Honneurs, — als beym Klein-Schlem nebst den vier Fischen die sechs Tricks und die allfälligen Honneurs — beziehungsweise der vorliegenden Partie — ganz

besonders für sich anzulegen sind, und zu gelten haben.

§. 51. Während der Dauer des Robbers können die einmahl eingenommenen Plätze nicht geändert werden. Während der Dauer der Partie kann das von Demjenigen, der die niedrigste Karte zog, gleich anfangs gewählte Spiel Karten nicht geändert werden. Beym Anfang der Partie aber — die noch zu einem und demselben Robber gehört — hängt das Ändern der Spielkarten von der Willkühr desjenigen ab, an dem zunächst das Kartengeben ist.

Was hingegen das Kartengeben selbst betrifft, geht selbes während der Dauer des Robbers — sogleich nach jedem geendeten Spiele — von einer Hand zur andern.

§. 52. Nach einem gewonnenen Robber wird sogleich ausbezahlt.

§. 53. Bestand der Robber aus drey Partien, so wird der Betrag der einen Partie, welche die Gegner gewonnen haben, von dem Betrage der beyden Partien der den Robber Gewinnenden abgezogen. Z. B. das eine Spielerpaar hätte ihre Partie simple gewonnen; dagegen aber das den Robber gewinnende Spielerpaar die eine Partie double, die andere

triple gewonnen, mithin im Ganzen sammt der Consolation **neun** Fische; so verringert sich ihr Gewinnst nur um einen Fisch.

§. 54. Der ganze Gewinn sowohl, als der ganze Verlust an Fischen trifft keineswegs ein Spielerpaar gemeinschaftlich — in solidum; — sondern Jeder des gewinnenden Spielerpaares erhält den ganzen vollen Gewinn ausgezahlt; oder Jeder des verlierenden Spielerpaares muß ihn an Einen der beyden Gegner — gewöhnlich an den zur Linken — ganz, voll bezahlen.

§. 55. Nach vollendetem Robber ziehen die Spielenden wieder, wie im Anfange, um ihre Plätze, um das erste Kartengeben u.s.w.

Indeß, da es eine herrschende Sitte ist, den Whist-Tisch zu verlassen — erst nach gemachten drey Robbern, wobey immer Jedem der vier Spielenden gegönnt seyn soll, abwechselnd mit einem Jeden der drey Übrigen in eine Compagnie treten zu können: so kommt es, daß nach dem ersten gemachten Robber zwar — wie gleich anfangs — durch das Kartenziehen bestimmt werden soll, wer die Zusammenspielenden seyen, — jedoch mit der Beschränkung: daß dieselben nicht abermahl mit einander spielen dür-

fen. Sollte aber dieß — vermöge der Ziehung — dennoch geschehen: so kommt der, welcher von den beyden **andern** Spielern das niedrigere Blatt zog, mit dem zusammen, der das niedrigste Blatt hat; und umgekehrt, der von den beyden **andern** Spielern das höhere zog, kommt mit dem das höchste Gezogenen zusammen. Z. B. A und B spielten schon im ersten Robber zusammen; vermöge der darauf erfolgten Kartenziehung — da A das Aß, B den Fünfer, C den Siebner, D den Neuner zog — sollten A und B zwar im zweyten Robber abermahl mit einander spielen; allein da dieß nicht gestattet werden darf, so kommt C, als der zunächst Niedere, mit dem A, und D mit B zusammen.

Das Kartengeben aber trifft den, der die niedrigste Karte zog.

Nach vollendetem zweyten Robber aber spielen diejenigen zusammen, die mit einander zu spielen noch nicht das Glück hatten. — Demnach hätte das Kartenziehen nur den Kartengeber zu bestimmen.

Hier und da aber werden nach dem vollendeten ersten Robber die Zusammenspielenden dadurch bestimmt: daß der auf das allerletzte Spiel des ersten Robbers zunächst fol-

gende Geber und seine Vorhand zu verbleiben haben, die übrigen zwey Spieler aber ihre bisherigen Plätze wechseln.

§. 56. Partie bleibende ist: wenn nur vor dem Anfange des **erstern** Robbers die Plätze der Spielenden durch Kartenziehen bestimmt werden, und dann ohne weiteres Wechseln durch alle folgende Robber unverändert bleiben.

Allein sehr selten wird diese Abweichung von der allgemeinen Regel des Wechselns der Plätze vorkommen.

§. 57. Nach vollendetem dritten Robber pflegt man hie und da, wenn es die Zeit nicht mehr gestatten sollte, den darauf folgenden Robber nach der gewöhnlichen Berechnung der Honneurs und der Tricks zu spielen — der Kürze halber das Whist mit einer Favorit- oder Préference-Farbe zu spielen, die durch jene Farbe der, beym Anfange jeder neuen Partie umgeschlagenen letzten Karte (durch welche zugleich die Atout-Farbe gewählt wird) bestimmt wird. So oft daher diese Farbe während dieser Partie Atout ist, gelten die Honneurs davon und die gemachten Tricks **doppelt**; demnach gelten drey Honneurs, nicht wie sonst gewöhnlich

zwey, sondern vier Points, vier Honneurs acht Points, und auch jeder Trick wird für zwei gerechnet; dergestalt wird der Robber eher, geschwinder gewonnen.

§. 58. Oft gesellen sich fünf Personen zu einer Whistpartie. In diesem Falle wären nach einander fünf Robber zu spielen; damit Jedem der fünf Spielenden gegönnt werde, abwechselnd mit einem Jeden der vier Übrigen in eine Compagnie treten zu können. Dazu werden aus dem vorliegenden Kartenspiele bloß die Blätter: Einser, Zweyer, Dreyer, Vierer und Fünfer unter einander gemischt und den fünf Personen zur Ziehung dargereicht. Diese Ziehung hat einen doppelten Zweck: theils zu bestimmen die Reihe, in welcher Einer vom Spielen frey ist; nähmlich in der Reihe vom Fünfer abwärts tritt einer nach dem andern vom Spiele ab, und tritt im nächsten Robber wieder ein; theils zu bestimmen die eine Compagnie Bildenden; nähmlich auch hier gilt der Grundsatz: daß immer die zwei Niedern zusammen spielen, jedoch mit der Beschränkung, daß Dieselben nicht abermahl mit einander spielen dürfen. Daher diene nun folgendes Schema:

Im 1. Robber spielt:	1 mit 2 — und 3 mit 4	Nr. 5 tritt ab,
„ 2. „ „	1 mit 3 — und 2 mit 5	Nr. 4 tritt aus.
„ 3. „ „	1 mit 5 — und 2 mit 4	Nr. 3 „ „
„ 4. „ „	1 mit 4 — und 3 mit 5	Nr. 2 „ „
„ 5. „ „	2 mit 3 — und 4 mit 5	Nr. 1 „ „

Im ersten Robber trifft die Wahl des Platzes und das erste Kartengeben den Nr. 1. — In den darauf folgenden vier Robbern aber trifft es Den, der die Niedrigste unter allen vier Karten aus dem, wie gewöhnlich, auf dem Tische ausgebreiteten vollen Kartenspiele zog. Demnach hätte in den letzten vier Robbern das jedesmahlige Kartenziehen aus dem ganzen Kartenspiele nur den ersten Kartengeber, dem auch die Wahl des Platzes zukommt, zu bestimmen.

Erster Theil.

Von den Grundsätzen und Regeln, nach welchen Whist gespielt werden soll.

Erstes Hauptstück.

Regeln vorzugsweise für die Vorhand.

Erste Abtheilung.

Regeln für Denjenigen in der Vorhand, der dem Kartengeber zur Linken sitzt.

§. 1. Erste Regel. Vor allem Ausspielen stelle man seine vier Farben in gehörige Ordnung, sehe zuerst nach seiner Hauptfarbe, d. i. nach seinen Atouts, und dann nach seinen übrigen Nebenfarben, und im Laufe der Coups auch drittens nach dem Stande der Marken, sowohl der eigenen als fremden, und entwerfe somit einen Plan des Spieles. Der Plan kann von viererley Art seyn: entweder zum Zwecke haben ein großes Spiel, wobey man auf einen Schlem ausgeht; oder ein kleines ordinäres, trockenes; oder ein bloßes Rettungsspiel; oder endlich ein

Wagspiel. Was das Wagspiel insbesondere betrifft: so spiele man mit schönen Karten kühn im Anfange der Partie, oder wenn die Gegner in der Marke sehr vorgerückt sind; sonst aber behutsamer. — Daß indeß der entworfene Plan im Laufe des Spieles geändert werden müßte, sobald irgend ein unvorhergesehener Umstand eine veränderte Lage anzeigt, versteht sich von selbst. — Deßgleichen richte man zugleich sein Augenmerk auf die von Gegnern und Partner zugeworfenen, oder von ihnen selbst angespielten Blätter.

In welchen Fällen gleich anfangs des Spieles Atout zu fordern sey, gibt der Abschnitt — von Atout überhaupt — an. Hätte nun der Anfang mit dem Atout-Spielen selbst nicht zu geschehen — dann gilt folgende

§. 2. Zweyte Regel. Man spielt in der Farbe vorzugsweise seine Sequenzen; weil sie das Spiel des Partners unterstützen, ohne dem eigenen Eintrag zu thun. — Das Nähere aber rücksichtlich der Verfahrungsart dabey gibt der Abschnitt — vom Abspielen in der Nicht-Atout-Farbe, an.

§ 3. Dritte Regel. Hat man aber keine (ununterbrochene) Karten-Folge von drey oder mehreren Blättern in den Farben: so spiele man

von der, der Quantität der Blätter nach am stärksten, d. i. von der am zahlreichsten besetzten Farbe — (oder wie man auch gewöhnlich sich auszudrücken pflegt: von seiner **längsten** Farbe); — zugleich beobachte man aber nachstehenden sehr wichtigen Stufengang:

In der Regel invitire man eher vom Könige, dann von der Dame, dann vom Buben, endlich vom Aß; denn, was die drey ersten betrifft, je stärker meine angespielte Farbe ist, um so weniger Schaden füge ich dem Spiele meines Partners zu. Die Farbe aber, von der ich das Aß habe, behalte ich darum bis auf die Letzte, um, wenn die Atouts bereits heraus sind, einen Einstich mit dem Aß zu bekommen, und so meine freyen Blätter in einer andern Farbe spielen zu können, auf solche Art aber mein mißliches Spiel noch gut machen zu können. Vergl. folgenden §. 5. Eine Ausnahme von dieser Regel hat Statt:

a) bey Stärke der Atouts: da spiele ich eher eine von der Dame zahlreich besetzte (oder angeführte) Farbe, als eine vom Könige;

b) bey überhaupt schlechten Handkarten eher eine vom Aß — als vom Könige oder von der Dame, um sich gegen Schiem zu sichern.

Wenn gleich in der Regel von der der Quantität nach stärksten oder längsten Farbe anzuspielen ist (weil dieß den Vortheil hat: daß, wenn die andern Blätter, welche die Gegenpartey von dieser Farbe hat, heraus sind, die mir erübrigten nur mit Atout gestochen werden können, und falls alle Atouts aus der Hand der Gegner wären, gar nicht zu nehmen wären): so muß doch daneben auch auf andere Umstände Rücksicht genommen werden. Z. B. habe ich so schlechte Karten, daß ich befürchten muß, Groß- oder Klein-Schlem zu werden, indeß doch in einer Farbe den König oder die Dame mit 2, 3, 4 oder 5 kleinen: so darf ich nicht auf diesen König oder Dame invitiren, sondern eher jede andere, wenn gleich sehr schwache Farbe bringen, um dadurch, daß ich zur Hinterhand komme, meinen einzig abzusehenden Stich auf den König oder die Dame zu machen.

§. 4. Vierte Regel. Hat man aber in den verschiedenen Farben eine ganz gleiche Anzahl der Blätter — ungeachtet auch des dabey zu beobachtenden Stufenganges — so fange man mit der — der Qualität der Blätter nach — stärksten, besten Farbe an; auf diese Art thut man dem Spiele seines Partners so wenig als möglich Schaden. Z. B. ich spiele eher die

Farbe an, in der ich: König, Zehner, Neuner und Siebner, als von der ich: König, Achter, Sechser und Fünfer habe.

§. 5. Fünfte Regel. Man fange nicht in einer Farbe an, von der man das Aß nebst andern hat, sobald man vier, oder wohl gar noch mehrere Blätter in einer andern Farbe zählt; weil das Aß mir verhilflich seyn muß für diese meine Force-Farbe, um mit dem Einstiche des Asses wieder zum Spielen meiner starken Farbe gelangen, oder selbe frey spielen zu können.

Deßgleichen ist auch folgende Berücksichtigung nöthig: Es ist allemahl besser, eher von der Farbe zu invitiren, in der ich nebst dem Aß und andern kleinen den **Neuner**, als in der ich den Zehner habe; weil im letzten Falle ich mehr Wahrscheinlichkeit der Tenace, d. h. daß mein Gegner zur Rechten unter meine Hand kommt, habe; zumahl wenn diese Farbe von ihm selbst wieder angespielt würde, z. B. eher von der Farbe: Aß, Neuner, Vierer und Dreyer, als: vom Aß, Zehner, Vierer und Dreyer.

§. 6. Sechste Regel. Man mag in der Atout-Farbe, oder in der Nicht-Atout-Farbe invitiren: so invitire man mit seinem niedrigsten Blatte, das man in der Hand hat. Es ist un-

umgänglich nöthig, bey dem Invitiren rücksichtlich des Werthes der Karten sehr genau zu seyn; wenn ein guter Spieler den Achter auswirft, und dann den Siebner: so erkennt man daraus, daß er in einer schwachen Farbe invitire; das Gegentheil muß man aber schließen, wenn er den Siebner zuerst ausspielt. Dasselbe gilt von dem Dreyer und dem Zweyer.

Die näheren aber beym Invitiren selbst zu beobachtenden Vorsichten oder Maßregeln gibt ebenfalls der Abschnitt, von der Invite, an.

§. 7. Siebente Regel. Es ist selten rathsam, eine Farbe auszuspielen, in der man eine Tenace hat; denn, wenn die Gegner mit dieser Farbe selbst kommen, habe ich eine gute Gelegenheit, darin zwey Stiche zu machen.

Z. B. Mit Aß, Dame u. s. w. von einer andern, und endlich mit einer dritten schwachen Farbe: bleibt es allemahl das Beste, von der schwachen Farbe zu invitiren.

Dieß Verfahren nennt man Rebours (verkehrt) spielen, d. h. auf eine gerade entgegengesetzte Art spielen, als man sonst nach der §. 3. aufgestellten Regel beobachten muß. (Vergleiche

den Abschnitt vom Atout §. 8., und des Anhanges von der Tenace, §. 4.)

Folgerung aus der so eben gegebenen Regel: Man nöthige nie den Gegner, unsere Karte in irgend einer Farbe, in der man eine Tenace besitzt, zu stechen, außer man hätte die nächstfolgende beste. — Dieß beobachtet man vorzüglich im Laufe des Spieles bey den Blättern vom Zehner abwärts. (Vergl. 4. Abschn. 2. Abth. §. 6. n. 5, u. §. 7.)

§. 8. Achte Regel. Wäre man aber genöthigt, eine Farbe anzuspielen, in der man schwach ist, d. h. kein Blatt von den drey oder vier ersten Blättern, auch sonst keine Sequenz vom Zehner abwärts hat, sondern nur einige verlierende zerstreute Blätter darin: so spiele man, wo möglich, eine höhere Karte, als der Siebner ist, aus, um nicht seinen Partner durch das Anspielen eines niederen Blattes zu verleiten, als wäre selbes eine Invite. (Vergl. 4. Abschnitt 1. Abth. §. 7. die Anmerkung.)

§. 9. Neunte Regel. Wenn ich — zwar bey der ganzen Force in Atouts, aber bey verlierenden Blättern in den Farben — dennoch auf ein großes Spiel ausgehend, vom Hause aus, Atout spiele, und ich — ungeachtet mir so

die erübrigten Atouts ganz allein blieben — dennoch sofort atoutire, um zu sehen, welche Farbe mein Partner von mir angespielt zu haben wünsche: so müßte ich, um so meinen Freund in die Hand zu bringen, dann auch sogleich diese Farbe anspielen, in der er auf diesen meinen ersten Atout das Aß oder ein niederes Blatt seiner Farbe abwarf. Denn diese Farbe, in der mein Partner ganz zuerst ein Blatt abwarf, wünscht er auch von mir gespielt zu haben; und zwar durch das Abwerfen des Asses gibt er mir augenscheinlich die ganze Force dieser seiner Farbe zu erkennen; ja selbst durch sein Abwerfen eines nur niedrigen Blattes deutet er in diesem speciellen Falle an, daß er in dieser von mir sogleich anzuspielenden Farbe doch Stechkarten besitze. — Wäre ich aber, ungeachtet dieser ohnehin schon deutlichen Anzeige meines Partners, dennoch bemüssiget, abermahl einen Atout zu spielen — um mich des Wunsches meines Freundes vollends zu überzeugen — so müßte ich in der Folge dennoch die Farbe sogleich bringen, in der mein Partner **ganz zuerst** ein Blatt abwarf. (Vergl. 3. Hauptstück, §. 15. litt. c. und §. 20.)

Rechtfertigung dieser so eben aufgestellten Regel. — Wahr ist es, daß ziemlich allge-

mein die guten Spieler aus der alten Whistschule sowohl, als selbst die meisten guten Whistspieler neuester Zeit sich — selbst im oben gesetzten Falle — zuerst in ihren schwachen Farben abwerfen, und so sich auf ihre dritte, starke Farbe markiren. Denn (sagen sie zur Begründung ihrer Meinung) durch das Abwerfen eines gewinnenden, ja selbst eines nur verlierenden Blattes in seiner stärksten Farbe würde man darin offenbar allemahl um einen Levée verkürzt.

Allein 1) durch mein **alsogleiches** Zuerkennengeben meiner stärksten Farbe wurde mein Freund eher und sicherer zu seinem beabsichtigten Zwecke geführt, d.i. zum Anspielen meiner wahren starken Farbe, als durch das gewöhnliche Markiren auf die dritte Farbe. Ich sage: früher, schneller; indem er sonst zum **abermahligen** Atoutschlagen, was oft nur zum Schaden seines eigenen Spieles wäre, genöthigt würde. Ich sage: sicherer; denn durch das Abwerfen eines Blattes erst **in einer einzigen** Farbe würde mein Freund — so zwischen zwey Farben schwankend, noch immer zweifelhaft — dennoch in der getroffenen Wahl einer von meinen übrigen zwey Farben endlich oft sich tüchtig verfehlen. — Freylich heißt es: „Verfehlte sich wirklich darin mein Freund, nun so

»bliebe ihm doch noch die Hoffnung übrig, mit »seinem Atout einen Einstich machend, die »von mir markirte Farbe anzuspielen.« — Aber wozu sollte sich mein Partner, bey einem offenbaren Schaden dadurch, so dem blinden Zufalle überlassen, da er ohne alle Ummwege sicherer zum nähmlichen Ziele gelangen kann?!? Wahrlich bey diesem Herumtappen könnte dann füglich keine Rede von einem großen Spiele, viel weniger von Schlem, mehr seyn. — Aber auch zugegeben: 2) daß ich durch mein Abwerfen eines gewinnenden, ja selbst nur eines verlierenden Blattes in meiner starken Farbe um einen Levée darin verkürzt werde: so wäre der daraus etwa entstehende Schade hinsichtlich der Levées und des ganzen Spieles ungleich weit weniger folgenreich als das Anspielen einer von meinem Partner wider sein Verschulden unglücklich gebrachten (verfehlten) Farbe, oder als sein abermahliges Atoutiren. — Indeß 3) gestehe ich es gerne ein: daß diese oben aufgestellte Regel — bey der bisherigen hie und da ganz entgegengesetzten Observanz — Niemanden zur genauen Befolgung aufgedrungen werden sollte; aber so viel läßt sich dennoch keineswegs in Abrede stellen, daß man sich davon allemahl die beste Wirkung versprechen könne: wenn sich die vier ausgezeichnetsten Spieler über

die jedesmahlige genaue Befolgung dieser Regel wechselseitig verständigen würden.

Zweyte Abtheilung.

Regeln für Denjenigen, der durch den gemachten Stich in die Vorhand gekommen ist.

§. 1. Erste Regel. Man beobachte durchaus sorgfältig die schon vom Anfange des Spieles von jedem Spieler zugeworfenen Karten, die Hand sey am Partner oder am Gegner. Ist sie an dem Partner, so gehe die Absicht dahin, das Spiel des Partners zu dirigiren (wenn anders ich nicht selbst das Spiel dirigiren wollte); beym Gegner aber, ihn zu täuschen, und ihn zum Spielen seiner Force-Farbe zu verleiten.

§. 2. Zweyte Regel. Sobald es sich zeigt, daß die Force des Spieles überhaupt zwischen uns und dem Gegner getheilt sey: so spiele man ein verstecktes Spiel. Im Gegentheile aber spiele ich eben so einleuchtend als möglich; besonders wenn mein Partner ein gutes Spiel hat.

§. 3. Dritte Regel. Wenn ich wenig Atouts habe, so bilde ich mir eine Schutzwehr in

den Farben meiner Gegner; bin ich aber stark in Atouts, so entledige ich mich auf alle Fälle baldigst der Farben, von denen ich die Force beym Partner vermuthe. (Vergl. 1. Abschn. §. 4.)

§. 4. Vierte Regel. Mit vier kleinen Atouts (keineswegs mit drey), und mit der Oberhand in einer Farbe, in der mein Partner renonciret: spiele ich eine kleine dieser Farbe an; damit er sie mit Atout nehmen kann. (Vergleiche 7. Abschn. §. 3.)

§. 5. Fünfte Regel. Wenn die Gegner Atout fordern, und mein Partner hätte in irgend einer Farbe Renonce: so spiele ich, sobald ich in die Vorhand komme, ihm diese Farbe an, so fern ich glauben darf, daß er noch einen kleinen verlierenden Atout übrig habe.

§. 6. Sechste Regel. Wenn noch nicht alle Atouts heraus sind, ich die volle Gewißheit hätte: mein Partner besäße noch welche, und ich die **Carte-Royale** von der Farbe eines meiner Gegner hätte: so spiele ich selbe, in Ermangelung eines bessern Anschlages, aus; um meinen Partner nicht in der Ungewißheit zu lassen, wo sich die **Carte-Royale** befinde, und sohin ihn nicht zu verleiten: diese von seinem

Gegner zur Rechten allenfalls gebrachte Farbe mit Atout zu nehmen.

Wenn alle Atouts heraus sind, und ich die **Carte-Royale** von der Farbe eines meiner Gegner hätte: so spiele ich selbe nicht aus, sondern bringe lieber meine eigene Farbe, gerade so, wenn ich noch den dreyzehnten (letzten) Atout hätte; damit den Gegnern, die noch mehrere Blätter dieser Farbe besitzen, durch das Abspielen meiner Carte-Royale die in ihren Händen noch Bleibenden nicht frey werden. (Vergleiche §. 5. des Anhanges zum Abschnitte vom Atout. Deßgleichen den Abschnitt vom Atout §. 3. n. 10.) Aber die **Carte-Royale** von der Farbe meines Partners halte ich nie zurück, sondern spiele selbe sobald als möglich selbst aus; damit ich des Partners Spiel nicht aufhalte.

§. 7. Siebente Regel. Wenn ich ganz allein mit den letzten Atouts bleibe, einigen gewinnenden Karten in einer Farbe und einer verlierenden in der andern Farbe: so spiele ich die verlierende zuerst, weil in diesem Falle mein Gegner zur Linken Impaß wagen dürfte, wodurch die bessere Karte in der Hand meines Partners allerdings den Stich machen, und so der Gegner zur Linken seine Stech-

karte in der Farbe verlieren würde. Dieses Vortheiles wäre ich aber keineswegs versichert, wenn ich mit meiner verlierenden Karte bis an das Ende des Spieles wartete.

Hingegen aber sollte ich ganz überzeugt seyn: die Stechkarte in der Farbe, wovon ich die verlierende habe, sey in der Hand meines Partners, dann spiele ich zuerst meine gewinnenden Blätter, darauf die verlierende Karte, zuletzt Atouts. Damit, wenn ich die verlierende zuerst spielte, dadurch mein Partner in der Farbe, wo ich die verlierende besitze, nicht verleitet werde, einen Impaß zu wagen. (Vergleiche den Abschnitt vom Atout §. 8., n. 8 und 9.)

Erster Abschnitt.

Vom Atout.

A. Vom Atout überhaupt.

§. 1. Zuerst über die Frage: Was heißt im Allgemeinen der Ausdruck: Stark in Atouts seyn?

Hier kommt es nicht bloß auf die Anzahl (Quantität) der Blätter, und auch nicht bloß auf die Beschaffenheit (Qualität) (d. h. auf die Honneurs, oder auf die Folgenreihe, Sequenz) der Blätter an; aber es kommt auch nicht immer auf Beydes zugleich, nähmlich auf die Quantität und Qualität der Atouts-Blätter, an. Z. B. Mit nur fünf kleinen Atouts (auch ohne alle Sequenz) oder mit nur einem einzigen Honneur und drey kleinen daneben, kann ich schon stark in Atouts genannt werden.

Sondern im Allgemeinen kommt Alles darauf an, ob ich bey dem selbst eigenen Ausschlagen der Atouts, oder bey dem von Einem der Gegner unternommenen Fordern der Atouts dennoch die Oberhand, die Herrschaft, die Superiorität in Atouts behalte oder erlange; welche

Oberhand bald darin bestehen kann, daß ich selbst den letzten Atout zurück behalte, oder bald darin, daß ich, wenn gleich nicht den dreyzehnten Atout behalte, doch wenigstens im Besitze der Stechkarte verbleibe. Daher heißt im Allgemeinen der Ausdruck: Stark in Atout seyn, nichts anders als:

Bey dem selbst eigenen Atout-Fordern, oder von Seite der Gegner dennoch im Besitze des letzten Atouts, oder wenigstens der Stechkarte davon zu verbleiben.

§. 2. Nun über die Frage: Wann Atout gefordert werden sollte.

Hier gilt einmahl folgende allgemeine Richtschnur:

Gleich das erste Mahl in Coup, jedoch mit Hinblick auf meine Nebenkarten, dann aber auch im Laufe des Spieles und da **noch** mit gleichzeitigem Blicke auf meinen eigenen Markenstand als auf den meiner Gegner — sehe ich vor allem nach meinen eigenen Atouts, und überlege, ob ich bey dem Besitze einer oder gar zweyer Force-Farben und einer Stechkarte in der dritten Farbe durch das Ausschlagen meiner höheren Atouts die niedern der Gegner fallen machen, oder aber durch das Ausspielen mei-

ner niederen Atouts die höheren der beyden Gegner gleichzeitig herausbringen, und so fort in beyden Fällen die Force in meinen Farben frey spielen, somit sogar einen positiven Vortheil ziehen könnte; oder aber ob ich dadurch nur bewerkstelligen würde, daß die Gegner mit ihrer Force in Atouts nicht zu nachtheilig auf mein Spiel einwirkten, somit das selbst eigene Ausspielen der Atouts mir nur die im Spiele nöthige Opposition gewähren könnte.

§. 3. Aus dieser gegebenen Richtschnur im Allgemeinen lassen sich einige nähere Angaben rücksichtlich des gehörigen Zeitpunctes des Atout-Forderns folgern:

1. Mit sechs kleinen, ja auch schon mit fünf kleinen Atouts fordern die meisten (ohne alle weitere doch nöthige Rücksicht) schon das erste Mahl in Coup jedes Mahl Atouts, und zwar darum, sagen sie, weil ich in diesem Falle doch voraussetzen kann: mein Partner werde irgend eine Force-Farbe haben, und selber so sein Spiel darnach einrichten könnte; und dann darum, weil durch das Ausschlagen meiner niederen Atouts ich die höheren der bey-

den Gegner gleichzeitig fallen machen, und so in Atouts superiör werden könnte.

Allein, was den ersten Punct betrifft: so wäre eine solche Voraussetzung (gleich das erste Mahl in Coup) in der That grundlos; rücksichtlich des zweyten Punctes könnte ich bey aller Superiorität in Atouts dennoch den Trick oder die Partie verlieren, da die Gegner durch Stiche in andern Farben zu Tricken gelangen. Daher (besonders bey fünf kleinen Atouts) schlage ich Atout erst nach vorher gemachtem Blicke auf meine eigenen übrigen Karten und etwa auf den Stand der Marken, oder erst nach eingehohlter gegründeter Vermuthung: mein Partner habe wirklich irgend eine Force-Farbe. Und sollte ich wirklich dergestalt den Trick verlieren, so wäre ich wenigstens mit Raison zu Werke gegangen. Daher mit fünf der geringsten Atouts und keiner einzigen guten Karte in andern Farben spiele ich Atout aus; weil ich dadurch meinem Partner den möglichst geringsten Schaden verursache.

2) Mit vier Atouts nur dann, wenn ich selbst was immer für eine starke, wohl versicherte Farbe daneben hätte; oder erst dann, wenn ich gegründete Ursache habe, sie beym Partner zu

vermuthen. Z. B. bey einer Terz major in einer Farbe, bey einer Quart major in Atouts und endlich bey einer Sequenz vom Könige mit zwey oder drey andern in der dritten Farbe könnte ich schon zwey oder drey Mahl Atout fordern; in der Folge spiele ich den Buben von meiner Sequenz, und fahre dann so lange fort, bis ich das Aß fallen sehe.

3) Auch schwach in Atouts, jedoch stark in andern Farben, oder auch nur wenigstens mit einer einzigen jedoch sehr starken Farbe daneben spiele ich Atout; in der Hoffnung, mein Partner werde das Übergewicht in den Atouts haben. Nur müßte ich — falls ich nicht in allen drey Farben stark wäre — vorläufig, — eher diese meine **einzige** bessere Farbe zu erkennen geben. Z. B. ich hätte nur vier kleine Atouts und eine einzige Force-Farbe mit einer Terz major daneben: so spiele ich zuerst den König an, und fordere dann gleich Atouts.

4) Wenn mein Partner sich weigert, meine zwar sicher gewinnende, aber dennoch von meinem Gegner zur Linken bereits mit Atout genommene Karte zu surcoupiren, oder eine verlierende Karte mit Atout zu nehmen, sohin sich nicht forciren lassen will: so suche ich

sobald als möglich in die Vorhand zu kommen und fordere unmittelbar Atout; weil diese seine (des Partners) Weigerung mir anzeigt, daß er in Atouts die Oberhand behalten oder erlangen und somit das Atout-Spielen von mir haben wolle. (Vergl. 7. Abschn. §. 7.)

5) Wenn die Gegner aus ihren angespielten Farben (z. B. durch das Anspielen des Asses in den Farben) zu erkennen geben, daß sie überhaupt schwach seyn müssen.

6) Bey einer auf Seite der Gegner entdeckten Navette suche man sogleich durch das Überstechen mit einem stärkeren Atout in die Vorhand zu kommen und fordere Atout, um die Navette zu unterbrechen. (Vergleiche die Einleitung §. 16.)

7) Was den Markenstand betrifft, so wäre Folgendes zu beobachten:

Wäre ich an dem Ausspielen und hätte noch gar nichts markirt, hingegen die Gegenpartey stünde bereits auf Sechs oder Sieben: so suche ich durch Atout-Fordern einen ungewissen Stich zu wagen. Z. B. Ich hätte die Dame (oder den Buben) mit noch einem andern Atout, dabey aber in andern Farben gute Karten, so spiele ich die Atout-Dame (oder

den Atout-Buben) aus; denn ist mein Partner stark in Atouts, so wird durch dieses Mittel sein Spiel noch stärker; ist er aber auch darin schwach, so verursacht es ihm doch keinen Schaden.

Handelt es sich, um mehr als ein Point zu gewinnen, so darf ich im Atout-Fordern ebenfalls etwas wagen. Dieser Fall tritt ein, wenn ich auf Eins, oder Zwey, odes Drey, oder Fünf oder Sechs markirt stehe.

Handelt es sich aber, bloß nur ein Point zu gewinnen: so schlage ich mit Behutsamkeit Atout aus, wenn ich auch gleich ziemlich stark darin wäre. Dieser Fall wäre, wenn ich auf vier — hingegen die Gegenpartey auf acht Marken stände; oder dieser Fall wäre, wenn ich mich auf dem Stande Sieben oder Neun markirt zu haben bereits befinde, wo ich somit im ersten Falle auf acht Marken zu kommen, ja im Besitze der Honneurs mit dem Partner, wie im zweyten Falle die Partie selbst zu gewinnen beabsichtige. (Vergleiche den achten Abschnitt.) Daher wäre ganz einschließig rücksichtlich des Markenstandes Neun noch insbesondere Folgendes zu bemerken:

a) Wenn die Gegner bereits Neun markirt haben, so könnte es mir gelingen, durch das

Atout-Fordern ihnen einen Schaden zuzufügen. — Daher, stehe ich selbst auf dem Stande der neun Marken, so müßte ich mich wohl hüten, Atout zu fordern, und wäre ich auch gleich stark in Atouts; besonders wenn ich bemerke, daß mein Partner in der einen oder der andern Farbe Renonce habe; in welchem Falle ich ihm vielmehr Gelegenheit gebe, seine Atouts gut anzuwenden. Außer ich glaubte durchs Atout-Fordern einen ganz entschiedenen Vortheil zu ziehen. Somit versteht es sich von selbst, daß, wenn beyde Parteyen auf dem Stande der neun Marken sich befänden, keine derselben Atout fordern sollte. Mit all dem vergleiche das in dem achten Abschnitt: von dem Benehmen, wenn man auf den Trick spielt, — Angeführte.

b) Allein der einzige Beweggrund — weil die Gegner sich auf dem Markenstande Neun befinden, — soll mich noch nicht zum Atout-Spielen, wie es so viele Spieler im Gebrauche haben, bringen: sondern es kommt auch hier Alles auf die Beschaffenheit meiner Atouts und der übrigen Handkarten an. Hätte ich daher z. B. nur ein oder zwey verlierende Atout-Blätter: so erwarte ich lieber das Atout-Anspielen von meinem Partner; sonst würde

ich den Gegnern zur Gewinnung des Spieles verhilflich seyn.

Hinsichtlich des Markenstandes acht lese den Abschnitt: Über das Rufen. Hier muß noch bemerkt werden:

Daß, wenn die Gegner bereits Acht markirt haben, und nicht rufen, oder das Rufen nicht beantwortet wird: so wäre es allerdings sehr vortheilhaft, Atout zu fordern.

8) Wenn ich im Laufe des Spieles in Erfahrung brachte, daß die bereits noch erübrigten Atouts nur zwischen mir und dem Partner getheilt sind, ich selbst aber weiter keine gewinnende Karte hätte: so wäre es gut, wenn ich einen kleinen Atout spielte, um meinen Partner in die Vorhand zu bringen, und bey dieser Gelegenheit meine verlierenden Blätter zuzuwerfen. Z. B. Ich hätte zwey Atouts und zwey verlierende Blätter von was immer für einer Farbe, mein Partner aber hätte einen bessern Atout, von meiner Farbe ebenfalls ein verlierendes Blatt, hingegen zwey gewinnende Karten von der dritten Farbe: spielte ich nun einen niedern Atout, so würde ich dadurch in das Spiel meines Partners gehörig eingreifen, indem er dann seine gewinnenden Blätter aus-

schlagen, und mir Gelegenheit geben würde, meine verlierenden Karten zuzuwerfen; spielte ich hingegen eine verlierende Karte, so ist offenbar, daß uns nur die Atout-Stiche verbleiben, und wir somit um einen Stich zu kurz kommen.

9) Besitze ich die erübrigten Atouts ganz allein: so spiele ich einen derselben — um es dem Partner anzuzeigen, — und suche hierauf ihn in die Hand zu bringen. (Die Nummer 8 und 9 vergleiche mit dem 1. Hauptstück, 2. Abth. §. 7.)

10) Wenn mir im Laufe des Spieles die Carte-Royale in Atout bleibt, und nur Einer meiner Gegner hätte noch drey oder mehrere Atouts: so spiele ich diese Atout-Carte-Royale ja nicht aus; weil sie mir dazu dienen muß, die Serie in einer Farbe des andern Gegners aufzuhalten, während dieser beste Atout, wenn ich ihn ausspielte, zu nichts dient.

Wenn aber beyde Gegner Atouts haben, und nur mein Partner keinen: so schlage ich die Carte-Royale in Atout aus, um zwey Atouts für einen fallen zu machen. (Vergleiche 1. Hauptstück, 2. Abth. §. 6.)

Deßgleichen blieben in Allem nur noch zwey

Atouts übrig, wovon ich die Carte-Royale, mein Gegner aber den niedern besäße: so müßte ich diesen Atout sogleich hohlen, um dem Gegner die Gelegenheit zu benehmen, denselben einzeln gut anzuwenden. — Hingegen hätte dieses Abhohlen des niedern Atouts allemahl zu unterbleiben, wenn mein Partner ihn besäße; so wie auch der Partner durch das Ausschlagen seines einzigen niedern Atouts mir die Carte-Royale nur aus ganz besondern Ursachen — siehe folgenden §. 16 — herauslocken dürfte.

Verblieben in Atouts nur noch zwey übrig, wovon ich den niederen hätte, mein Gegner aber die Carte-Royale besäße: so könnte ich, nach Umständen — siehe folgenden §. 16. — durch das Ausschlagen meines niederen Atouts die Carte-Royale des **Gegners** fordern.

§. 4. Die Force in Atouts meinem Partner alsogleich zu erkennen zu geben, hat — nebst dem im §. 2. erwähnten Vortheile — auch den: daß selber in diesem Falle seine eigene Force in was immer für einer Farbe unzertheilt behalten, und sodann selbe frey spielen könnte; gebe ich aber meine Force in Atouts nicht zu

erkennen, und vermuthete sodann mein Partner mit Grund selbe bey den Gegnern: so müßte er sich seiner eigenen Force-Farbe sobald als möglich zu entledigen suchen, um sich so eine Schutzwehr gegen die Atout-Force der Gegner zu bilden. (Vergleiche 1. Hauptstück, 2. Abtheilung §. 3.)

Diese Art aber, meine Force in Atouts dem Partner erkennen zu geben, ist viererley; bald besteht sie im Atoutiren selbst; bald im Ausspielen eines gewinnenden Blattes in der Farbe, und gleich darauf im Atoutiren (das erste findet Statt, sofern ich in allen drey übrigen Farben Stechkarten besitze; wo nicht, so greift das zweyte Platz); bald im Forciren; bald im Passiren, das ist, im Nichtstechen meiner Renonce-Farbe mit Atout.

Wäre ich daher der vierte Spieler in der Tour, und müßte eine Farbe mit Atout nehmen, hätte aber in Atouts eine Sequenz von drey oder mehreren Blättern, so steche ich mit der höchsten Karte, und spiele sogleich die niedrigste der Sequenz nach; um nur, wie gesagt, dem Partner meine Force in Atouts zu erkennen zu geben. (Vergleiche 4. Hauptstück §. 1.)

B. Weitere Vorschriften in Hinsicht der Art und Weise des Atout-Spielens.

§. 5. Sollte sich beym Atout-Spielen zeigen, daß mein Partner einen oder gar keinen Atout habe: so fordere ich so lange Atout fort, als bis es die Karten gestatten, weil ich so dem Partner keine, den beyden Gegnern aber die doppelte Anzahl Atouts abnehme. Dieß muß um so mehr geschehen, weil ich selbst, oder mein Partner gute Handkarten haben sollte.

Im Gegentheil höre ich gleich mit dem Atout-Fordern auf, wenn nur Einer der Gegner Atout bedient, der Andere aber nicht; denn sonst würde ich jedes Mahl den Gegenspielern nur einen Atout abnehmen, während ich sammt Partner zwey Atouts hergebe, folglich zwey gegen eins verlieren.

Eine Abweichung von dieser Regel wird durch die Beschaffenheit meiner Atouts und der übrigen Nebenkarten bestimmt. (Vergl. 3. Hptst. §. 3. die Anmerkung.)

§. 6. Besitze ich den besten Atout — sey er auch der einzige in meiner Hand — so trachte ich ihn jederzeit gut anzuwenden. Wenn daher z. B. mein Gegner seine Force-Farbe anspielt,

so steche ich lieber selbst mit dem Atout-Aß, als daß ich dem Partner des Gegners Gelegenheit gebe, mit einem kleinen Atout einen Stich zu machen.

Somit irren sich jene sehr, die, weil sie ihren besten Atout ohnehin nicht verlieren, damit aber auch nicht mehr als einen Stich machen können, denken, daß es ganz gleichgültig sey, **wann** dieser Atout-Stich gemacht werde.

Jedoch verfalle man nicht auf das entgegengesetzte Extrem, und steche nicht mit dem besten Atout, während man noch kleine in der Hand hat; aus Furcht, überstochen zu werden.

§. 7. Wenn ich drey Mahl Atouts fordere, und es bleiben davon zwey noch in den Händen der Gegner: so suche ich sie — mittelst meiner Force-Farbe — damit stechen zu lassen.

§. 8. Wenn ich mit sechs Atouts in der Hand invitire, und mir nach der zweyten Atout-Tour vier (oder nach Umständen nur drey, wenn ich nähmlich genöthigt war, auf eine Renonce-Farbe Atout zu nehmen) Atouts verbleiben sollten, deren einziger bester (Carte-Royale) jedoch in der Hand der Gegner ist: so spiele ich zum dritten Mahle wieder einen kleinen Atout,

auf welchen der Carte-Royale-Atout fallen muß. Dieß Verfahren hat einen doppelten Vortheil: für das Erste zu verhindern, daß meine oder des Partners Force-Farbe aufgehalten werde; und für das Zweyte, mich selbst in die Tenace für die Farbe zu setzen, die mein Gegner allenfalls bringen könnte.

Bisweilen ist in den letzten drey Karten, die man noch in der Hand hat, der Fall: daß die Vorhand den niedrigsten Atout, und Aß, Dame (oder eine andere Tenace) in einer Farbe habe. In diesem Falle werde ich den Atout ausschlagen müssen, wodurch ich vielleicht meine Tenace sichere. (Vergleiche 1. Hauptstück, 1. Abth. §. 7.)

§. 9. Wenn der Atout des Partners durch einen Honneur gespielt wurde, so müßte ich beym Zurückspielen meinen besten Atout nehmen, sofern ich vermuthen kann, daß mein Partner in Atouts stark sey, um sein Atout-Spielen dadurch noch mehr zu befestigen.

Eine Ausnahme: Der beste Atout, und überhaupt ein Atout, darf von mir nicht zurückgespielet werden, wenn mein Partner mit der ausgespielten Dame, oder dem Buben, in Atout bey Levée bleibt, die Farbe **wechselt**, und

6 *

ich das Aß oder den König in Atouts besitze; weil in diesem Falle mein Gegner zur Rechten den König oder die Dame in Atouts hat, und ich daher abwarten muß, das Honneur zu meiner Rechten zu coupiren. Obschon es sich sehr selten ereignen wird, daß mein Partner in einem solchen Falle vom Atout-Spielen **abbricht**. (Vergleiche 3. Hauptstück, §. 3. die Anmerkung.)

§. 10. Ich hätte als Vorhand: Aß (oder König), und drey kleine Atouts, daneben eine starke Farbe mit einer Terz major, und einen zuverlässigen Stich in einer dritten Farbe. — In diesem Falle spiele ich einen kleinen Atout an; nimmt ihn mein Partner, und spielt Atout zurück, so darf ich dieses zweyte Mahl, das Aß (oder König) nicht vorsetzen, sondern den Stich ohne weiters den Gegner machen lassen. Sobald ich oder mein Partner die Vorhand erhält, müßte der eine oder der andere zum dritten Mahle Atout spielen; dieses dritte Mahl müßte ich ohne weiters das Atout-Aß (oder König) hergeben; freylich bliebe mir so der beste Atout nicht mehr in der Hand, allein ich spiele dann gleich meine Force-Karte an, und nöthige dadurch den Gegner, mit seinem besten Atout zu stechen (außer er hätte fünf Atouts), so wird der

in meiner Hand gebliebene Atout der Hauptstecher, spiele meine Freykarten ab, und halte dadurch zugleich die Force-Farbe der Gegner auf. — Hätte ich aber gleich auf das zweyte Mahl Atout-Spielen das Aß (oder König) ausgeworfen, und doch das dritte Mahl Atout gefordert: so laufe ich Gefahr, daß der Gegner, wenn er nach der dritten Atout-Tour noch einen Atout, und zwar den höheren besitzt, mit demselben den meinigen hohlt, und so die **Gegner** in ihren Force-Farben freye Stiche machen würden. —

§. 11. Auf die Atout-Invite von meinem Gegner zur Rechten oder zur Linken ist es nicht rathsam — beym Aß und drey andern Atouts — das Aß in der ersten oder zweyten Tour zuzuwerfen; außer ich wäre versichert, daß mein Partner in einer Farbe Renonce hätte.

§. 12. Spielte mein Gegner zur Rechten oder zur Linken Atout ab, und ich hätte keinen besondern Grund, Atouts aufzuhalten: so lachire ich — mit Aß und drey kleinen Atouts — Atout-König und Dame; aber bey der dritten Atout-Tour steche ich mit dem Aß.

§. 13. Mit Aß, König und zwey Atouts

nehme ich die Atout-Invite meines Partners mit dem Aß, und schlage gleich den König nach; um so, drey Mahl herum, Atouts zu sichern.

Spielte aber mein Partner — ungeachtet ich ihm meine Atouts-Force schon anderwärts zu erkennen gab, entweder durch mein Anspielen einer hohen Karte in meiner Force-Farbe, und durch das darauf erfolgte Mutiren dieser Force-Farbe, oder durch das Nichtstechen mit Atout der von ihm ausgespielten verlierenden Karte — dennoch den Atout-**Neuner** (oder sonst eine zweydeutige Karte, z. B. Atout Zehner oder Achter) aus: so lasse ich — bey Aß, König und noch zweyen Atouts — den Neuner gehen das erste Mahl; dadurch werde ich — nach drey geschehenen Atout-Stichen — Herr in den Atouts bleiben.

§. 14. Mit Aß, König und zwey Atouts, einer starken Farbe daneben mit einer Terz major, und einem zuverlässigen Stich in der dritten Farbe — nehme ich — es mag mein Gegner zur Rechten oder zur Linken Atout schlagen — den ersten Stich nicht; denn dadurch behalte ich noch nach der zweyten Atout-Tour den besten Atout zurück, und bin so im Stande, das Spiel

selbst zu dirigiren; außer es müßten sich fünf Atouts in einer einzigen Hand befinden. (Vergl. 2. Hauptst. §. 12. und 4. Hauptst. §. 8.)

§. 15. Wenn von meinem Gegner zur Linken der Atout-Bube ausgespielt wurde, wovon ich als vierter: Aß, Dame und zwey kleine Atouts habe, so nehme ich den Buben nicht, sondern warte, bis Atout zum zweyten Mahle gebracht wird; um so mit den übrigen Atouts und meiner Force-Farbe das Spiel selbst dirigiren zu können; außer es müßten sich gleich anfangs fünf Atouts in der Hand des Gegners befinden.

Dieser Meinung wäre Matthew, allein ich würde den Buben mit der Dame nehmen; weil 1) es nicht zu erwarten steht, daß von meinem Gegner zur Linken der Atout-Bube gespielt wird, wenn er dabey den König und noch andere besitzt; hieraus folgt, 2) daß mein Partner den Atout-**König** haben könnte; 3) weil ich durch das Nichtstechen mit der Dame diese in der Folge sogar verlieren könnte; wenn nähmlich mein Gegner zur Linken, nachdem er mit dem Buben bey Levée geblieben ist, weiter keinen Atout spielt, sondern seinen Partner in die Hand zu bringen sucht, dieser dann Atout zurück bringt, und der Gegner zu

meiner Linken nach Belieben Impaß machen könnte. (Vergl. 4. Hauptst. §. 7.)

§. 16. Concreter Fall. Gesetzt ich wäre in Atouts mit dem Zehner und einem andern kleinen, dann mit zwey verlierenden Trefln geblieben; mein Partner hätte in der Hand zuverlässig den zweyten höchsten Atout, den Neuner, ferner in Carreau Buben und Zehner, und eine verlierende Pique; mein Gegner zur Rechten den Buben und Zehner in Trefl, und zwey verlierende Pique; mein Gegner zur Linken — im Besitze der Pique Dame und Buben, einer verlierenden Trefl und eines kleinen Atouts — spielte die Pique Dame.

Frage. Was muß ich, als Vierter, thun?

Antwort. Mit meinem besten Atout stechen, und sogleich den kleinen nachspielen; wodurch mein Partner in den Stand gesetzt wird, seine gewinnenden Karten zu machen, und jenen der Gegner allen Werth zu benehmen. Diesen guten Erfolg hätte keineswegs das Stechen mit dem kleinen Atout, und das Nachspielen des größeren; oder das Stechen mit dem kleinen Atout und das Anspielen meiner verlierenden Blätter. (Vergl. vorhergehenden §. 3. n. 10.)

Diese nähmliche Spiel-Manier würde auch oft anwendbar seyn, wenn es sogar ungewiß ist: daß mein Partner den zweyten höchsten Atout in der Hand hätte. Z. B. Ich hätte Atout Zehner und einen kleinen Atout, dann Trefl Neuner und Siebner; mein Partner Carreau Buben und Zehner, und Pique Neuner und Achter, mein Gegner zur Rechten Trefl Buben und Achter, und zwey niedere Carreau, mein Gegner zur Linken — mit Atout Neuner, Pique Dame und Siebner, und Carreau Zweyer — spielte die Pique Dame. (Vergl. vorherg. §. 3. n. 10.)

Frage. Was soll ich, als Vierter, thun?

Antwort. Mit meinem besten Atout stechen, und sogleich den kleinen nachspielen. — Diesen guten Erfolg hätte keineswegs das Stechen mit dem kleinen Atout, und das Nachspielen des größeren; oder das Stechen mit dem kleinen Atout, und das Anspielen meiner verlierenden Blätter. (Vergl. 9. Abschn. §. 3. litt. a.)

Anhang.

Über die dreyzehnte Karte.

A. Über die dreyzehnte Karte in einer Farbe.

§. 1. Ursachen, die mich zum Ausspielen der dreyzehnten Karte einer Farbe bewegen können.

Die dreyzehnte (letzte) Karte in einer Farbe spiele ich aus, entweder

a) um meinem Partner Gelegenheit zu geben, seine verlierende Karte in einer andern Farbe abzuwerfen; oder

b) um den Gegnern Atouts überhaupt heraus zu locken; oder

c) um insbesondere meinem Gegner zur Rechten einen Atout zu entziehen, und dadurch meinen Partner in die Hinterhand zu versetzen; oder

d) um meinem Partner Anlaß zu geben, seinen noch einzelnen hohen Atout gut anzubringen; mit einem Worte: um so unsere Atouts zu vereinzeln. Z. B. ich hätte den höchsten Atout, den Zehner, und mein Partner den

zweyten bessern, den Neuner; oder umgekehrt. (Vergl. 7. Abschn. §. 2. n. 6.)

§. 2. Wenn demnach mein Gegner zur Rechten die dreyzehnte Karte in der Farbe spielt: so steche ich, als Zweyter — stark in Atouts — nur dann, um meinen Gegner zur Linken in Atouts zu forciren. Habe ich aber deren wenige, so steche ich jederzeit.

§. 3. Spielte mein Partner selbst die dreyzehnte Karte einer Farbe an, die von meinem Gegner zur Rechten nicht abgetrumpft wurde: so nehme ich selbe nur dann mit Atout — und zwar mit meinem höchsten — wenn ich:

a) eine verlierende Karte einer andern Farbe mit Vortheil nicht abwerfen kann; oder wenn ich

b) beym Besitze von zwey oder drey Atouts auf einen Stich in Atout nicht rechnen kann. Z. B. mit Dame und einem kleinen Atout, oder Buben und einem kleinen Atout, oder Buben und zwey kleinen, oder Zehner und zwey kleinen; oder endlich

c) im Verlaufe des Spieles, wenn nähmlich mehrere Atouts bereits abgespielt sind, und mein Partner im Besitze des höchsten (d. i. Carte-Royale) — während ich im Besitze des

unmittelbar darauf folgenden Atouts, oder umgekehrt, bin — die dreyzehnte Karte einer Farbe abspielt; um so die Atouts zu vereinzeln.

Hierdurch erreiche ich in allen drey Fällen, daß nähmlich entweder mein Gegner zur Linken diesen meinen Atout surcoupiren muß, wodurch dann das Spiel meines Partners befestigt wird, oder, falls er nicht surcoupirte, mir der Levée mit einem Atout bleibt, den ich beym künftig eingetretenen Atout-Spielen nutzlos verloren hätte.

Die aber von meinem Gegner zur Rechten bereits mit Atout genommene dreyzehnte Karte meines Partners surcoupire ich — in der Regel — jederzeit.

§. 4. Die von meinem Gegner zur Linken ausgespielte dreyzehnte Karte in einer Farbe — sowohl im Falle sie weder von meinem Partner, noch von meinem Gegner zur Rechten genommen — als auch, falls sie zwar nicht von meinem Partner, aber doch von meinem Gegner zur Rechten abgetrumpft wurde — nehme ich, als **Vierter**, jederzeit; weil in beyden Fällen mein Partner, da er sie nicht gestochen hatte, seine Atout zusammen halten wollte.

Wäre sie aber von meinem Partner abgetrumpft, und von meinem Gegner zur Rechten surcoupirt worden, so nehme ich, als Vierter, sie nur in folgenden drey Fällen:

a) Wenn ich, ungeachtet des darauf gegebenen Atouts, superiör in den Atouts verbleibe, oder

b) wenn ich wenige Atouts habe; oder

c) wenn ich durch das Stechen einen weitern Vortheil erreichen kann.

B. Über die dreyzehnte Karte in Atout.

§. 5. Der Besitz des dreyzehnten (letzten) Atouts ist ein großer Vortheil, um in das Spiel dringen zu können.

Z. B. Ich, als Vierter, hätte den dreyzehnten Atout, dann das Aß und vier kleine Karten einer noch nicht gebrachten Farbe, von der mein Gegner zur Linken den König spielt. Lasse ich nun den König fahren, so spielt der Gegner — falls er König und Dame Doubleton hätte — die Dame nach; diese nehme ich mit dem Aß, spiele eine kleine zurück, und mache — falls mein Partner den Buben besitzt — mit Hülfe des Partners in dieser Farbe

wahrscheinlich vier Stiche; besitzt der Partner den Buben nicht, und wird mit dem Buben der Stich von meinem Gegner zur Rechten genommen, hierauf von demselben Gegner eine Freykarte in einer andern Farbe ausgespielt: so nehme ich diese mit dem dreyzehnten Atout, und mache somit die übrigen zwey kleinen meiner Farbe als Carte-forte. (In welchem letzten Falle mir nun freylich nur drey Stiche in der Farbe geblieben wären.) (Vergl. 1. Hauptst. 2. Abth. §. 6.)

Kurz zu diesem Lachiren und zu dem Freyspielen der übrigen verlierenden Blätter half mir einzig und allein der letzte Atout.

Zweyter Abschnitt.

Von der Carte retournée, oder von der Aufschlagskarte.

§. 1. Allgemeine Richtschnur. Den umgewendeten oder aufgeschlagenen (retournée) Atout behalte man, wenn unser Partner die Atouts anspielt, so lange, als nur möglich, in der Hand; woraus er großen Vortheil ziehen kann, besonders wenn dieser Atout der dreyzehnte, letz-

te seyn sollte. — Ist es aber der Gegner, der die Atouts anspielt, so thue man gerade das Gegentheil; um ihn dadurch zu täuschen.

Beyspiele mögen das Gesagte erleuchten. Für den ersten Fall nehmen wir den Achter tournée an, hat man dabey den Neuner, so werfe man diesen früher zu. Im zweyten Falle werfe man den Achter, den man umschlug, obschon man den Siebner oder Sechser u. s. w. in der Hand hätte. — Oder zwey andere Beyspiele für den ersten Fall: ich hätte den Vierer aufgeschlagen (retournée), und außerdem hätte ich noch den Fünfer, Sechser, Siebner und Achter: so werfe ich zuerst den Fünfer, demnächst den Sechser, und nachher den Siebner u. s. w.; — oder ich hätte den Achter tournée, und außerdem den Neuner und Zehner: so werfe ich zuerst den Zehner, dann den Neuner, zuletzt erst den Achter.

All das Angeführte gilt auch von den Honneurs.

§. 2. A. Regeln für den selbst, der ein aufgeschlagenes Honneur — Honneur retournée — besitzt. Und zwar:

Erstens hinsichtlich des Selbst-Anspielens.

a) Besitze ich das Aß tournée und daneben verlierende Blätter in Atouts: so erwarte ich das Atout-Anspielen von meinem Partner oder den Gegnern. Außer ich wäre wenigstens in den übrigen drey Farben stark, in welchem Falle allerdings von mir selbst Atout anzuspielen wäre; — und zwar beym Besitze des Asses und eines kleinen Atouts das Aß, — beym Besitze des Asses und zwey oder drey kleiner Atouts aber einen kleinen Atout. (Vergl. 4. Abschn. 1. Abth. §. 7. n. 5.)

Stark in den drey übrigen Farben seyn heißt: in einer Farbe einen ganz sichern Stich, und zugleich daneben in andern zwey Farben -- oder doch wenigstens in einer von diesen beyden — mehrere sichere Stiche mit Grund vermuthen.

b) Besitze ich selbst den König tournée, und hätte außerdem Dame und Buben: so spiele ich — in so fern ich selbst Atout anspielen müßte — zuerst die Dame, dernächst den Buben. (Vergl. 4. Abschn. 1. Abtheil. §. 1.) Deßgleichen:

c) Besitze ich die Dame tournée, und hätte außerdem König und Buben: so spiele ich zuerst den König, demnächst den Buben. —

In beyden Fällen liegt die Ursache darin, um meinem Partner meine Force bekannt zu machen, damit er sein Spiel darnach einrichten könne.

d) Besitze ich eine Sequenz, die meinem umgeschlagenen Honneur vorangeht, oder folget: so spiele ich die niedrigste Karte; denn es ist das zuverlässigste Mittel, meinem Partner meine Force zu erkennen zu geben.

Zweytens hinsichtlich des Zugebens.

a) Besitze ich das Aß tournée, und daneben nur einen kleinen Atout, — mein Gegner zur Rechten aber spielt den König: — so lachire ich bey eigenen guten Handkarten. Sonst aber setze ich das Aß vor; denn dadurch füge ich dem Gegner den größten Schaden zu. — Hingegen, hätte ich nebst dem Aß zwey oder drey kleine Atouts: so gebe ich auf den König einen kleinen zu; denn steche ich mit dem Aß, so erhalten die Gegner die Oberhand in den Atouts. (Vergl. 2. Hauptst. §. 2.)

b) Besitze ich den König tournée, und daneben nur einen kleinen Atout, — der Gegner zur Rechten spielte aber Klein-Atout: so gebe ich, stark in übrigen Farben, den kleinen Atout darauf, um so die Atouts heraus zu bringen, und mit meinen Farben freye Stiche zu

machen. Schwach in den übrigen Farben, gebe ich aber gleich den König zu; theils weil er schon bekannt ist, theils aber es mir bey der ersten Tour gelingen könnte, mit demselben einen Stich zu machen, hingegen bey der zweyten Atout-Tour der König ohnehin fallen müßte. (Vergl. 2. Hauptst. §. 9. die Anmerk.)

Hätte ich aber zwey oder drey kleine Atouts daneben: so gebe ich jedesmahl einen kleinen zu; denn dieß ist die beste Art, den König zu sichern, — besonders bey noch **drey** kleinen daneben, — weil ich bey meinen **vier** Atouts noch zwey Levées zu machen im Stande bin. (Vergl. 2. Hauptst. §. 8.)

c) Besitze ich die Dame oder den Buben retournée und dabey nur einen kleinen Atout, — der Gegner zur Rechten spielte aber Atout, vom Neuner abwärts, an: — dann gebe ich jederzeit die kleine darauf. (Vergl. 2. Hptst. §. 9. die Anmerk.)

Deßgleichen, besitze ich die Dame retournée und zwey oder mehrere kleine Atouts daneben, — der Gegner zur Rechten spielte Atout: — so gebe ich einen kleinen Atout darauf; es ist das Sicherste. (Vergl. 2. Hauptst. §. 8.) Ausgenommen: der Gegner spielte den Buben

aus, und ich hätte nebst der Dame unter den kleinen den Zehner. (Vergl. 2. Hauptst. §. 4.)

Deßgleichen, besitze ich den Buben retournée und zwey oder mehrere kleine Atouts daneben. (Vergl. 2. Hauptst. §. 8.) Ausgenommen: der Gegner spielte den Zehner aus, und ich hätte nebst dem Buben unter den kleinen den Neuner. (Vergl. 2. Hauptst. §. 5.)

§. 3. B. Regeln, wenn zur Linken ein Honneur tournée ist.

Contre figure — oder contre honneur retournée — oder gegen das aufgeschlagene Honneur — spielen heißt: ein niedereres Atout-Blatt, als das zur Seite meines Gegners zur **Linken** aufgeschlagene Honneur ist, auswerfen, in der Absicht, um das aufgeschlagene Honneur unter die Hand meines Partners zu bringen, und dadurch meinem Gegner zur Linken von der Seite einzubrechen, oder, wie man zu sagen pflegt, dem Gegner in die Flanke zu fallen. Somit hat ein contre figure Spielen nur Statt gegen ein zu meiner Linken aufgeschlagenes Honneur; und im strengsten Sinne auch nur gegen König, oder Dame, oder Buben.

In der Regel sey dieses gegen das aufgeschlagene Honneur zu spielende niedere Atout-Blatt doch dem Honneur am Werthe ziemlich angränzend, nahe. Z. B. Gegen die Dame zu meiner Linken sey der Neuner oder Achter, oder Siebner, und nicht etwa der Fünfer u. dergl. anzuspielen.

Gegen was immer für ein Honneur, zu meiner Linken tournée, zu spielen, ist vortheilhaft. Allein aus dem einzigen Beweggrunde: weil ein Honneur zu meiner Linken umgekehrt ist, spiele ich nicht, dieserwegen schon, Atout; sondern es haben meine Atouts, die Beschaffenheit der übrigen Farben in meinen Händen, und der Stand sowohl der eigenen als fremden Marken zu entscheiden: ob das contre figure Spielen zu meinem Vortheile oder Nachtheile dienen werde. Denn hätte ich einen Singleton oder gar Renonce in irgend einer Farbe: so wäre das contre figure Spielen sehr zum Nachtheil; deßgleichen, wenn ich bemerke, daß mein Partner eine Renonce hätte, so wäre es ja weit vortheilhafter, seine Renonce-Farbe zu bringen; oder ich wäre schwach in Atouts und dabey auch nicht stark in Farben; oder meine Gegner hätten schon Sieben markirt.

a) Wenn ein Aß zu meiner Linken retournée ist: so spiele ich — sobald ich nur einmahl gegen Schlem gesichert zu seyn glaube, und sonst keiner der oben erwähnten Nachtheile eintritt — **jedesmahl** gegen das Aß. Besonders aber — **stark in Atouts** — spiele ich gegen das Aß, um in den übrigen Atouts freye Hand zu haben.

b) Wenn mein Gegner zur Linken den König tournée hat, so spiele ich gegen selben, in der Vermuthung, daß der König von meinem Partner mit dem Aß gefangen werde. — Aber auch wenn ich selbst das Aß hätte; weil der Gegner zur Linken das erste Mahl, wenigstens nicht immer, stechen wird, und ich dann den König fangen könnte; freylich aber dürfte in diesem Falle mein Partner, wenn ihm der Stich bliebe, ja nicht Atout nachspielen, denn sonst erreichte ich meine Absicht nicht.

Gesetzt, ich hätte Dame, Buben und einen oder zwey kleine Atouts, und vorausgesetzt, keiner der oberwähnten nachtheiligen Umstände träte ein: — so spiele ich — in der Regel — einen kleinen, in der Erwartung, daß der König von meinem Partner genommen werde. — Und wären die Umstände gar günstig,

so wage ich in derselben Absicht sogar eine Finesse, spiele demnach zuerst die Dame weg, und will der König nicht fallen, so spiele ich nur einen kleinen (und nicht den Buben) Atout nach; denn hat mein Gegner zur Linken den **Zehner**, so wird er allemahl damit einen Stich bekommen, — hat aber mein **Partner** nebst dem Aß auch den Zehner, so läuft mein Gegner zur Linken Gefahr, sogar mit seinem Könige keinen Stich zu machen. (Vergl. 4. Abschn. 1. Abth. §. 4.)

c) Wenn eine Dame zu meiner Linken tournée ist, und ich hätte Aß, König und eine kleine Karte: so spiele ich die kleine; weil ich dadurch die Hoffnung erhalte, die Dame, bey der zweyten oder dritten Atout-Tour, zu gewinnen. (Vergl. 4. Abschn. 1. Abth. §. 2. n. 4.)

Hätte ich den Buben mit kleinen Atouts: so spiele ich den Buben; der ohnehin zu nichts dient, da die Dame über ihm zur Linken steht.

§. 4. C. Regeln, wenn der Partner ein Honneur retournée hat.

In der Regel spiele ich **nie** Atout an, wenn mein Partner was immer für ein aufgeschlagenes Honneur besitzt, — sondern erwarte das Atout-Anspielen von den Gegnern oder von ihm selbst; sonst könnte ich des Partners Honneur

unter die Hand bringen. Z. B. Mein Partner hätte die Dame oder den Buben tournée, und ich hätte das Aß oder den König nur ein- oder zweymahl besetzt: so wäre mein Atout-Spielen gefehlt.

Ausgenommen: meine übrigen Handkarten verlangen das Atout-Spielen, und dann gilt diese Regel: Bin ich stark in Atouts, so spiele ich einen kleinen Atout; den besten aber, wenn ich schwach in Atouts wäre. Denn die schwächere Hand unterstützt dadurch die stärkere; oder mit andern Worten: auf solche Art wird in beyden Fällen die stärkere Hand von der schwächeren unterstützt.

Beyspiele. Mein Partner hätte die Dame oder den Buben tournée, und ich hätte das Aß oder den König zwey- bis dreymahl besetzt: so spiele ich — als der stärkere — einen **kleinen** Atout. — Hätte ich aber die Dame oder den Buben nur einmahl besetzt, und mein Partner das Aß oder den König tournée: so spiele ich — als der schwächere — die **Dame** oder den **Buben** weg. — Ein anderes Beyspiel: Mein Partner hätte den König tournée, und ich hätte die Dame oder den Buben drey- bis viermahl

besetzt: so spiele ich — als der **stärkere** — einen kleinen Atout.

Eine Ausnahme rücksichtlich des ersten Punctes der so eben gegebenen Regel leidet folgender einzelne specielle Fall:

Beym Buben und einer Sequenz — spiele ich, ungeachtet meiner Stärke, dennoch den Buben; weil, wenn bey meinem Gegner zur Linken ein zwar höheres — als der Bube — aber doch niedereres Honneur sich befindet, als das bey meinem Partner aufgeschlagene ist, selbes dann unter die Hand meines Partners kommt, d. i. coupirt wird; sollte aber selbes Honneur wirklich bey meinem Gegner zur Rechten seyn: so macht er, als Letzter, damit immer einen Stich. Demnach werde ich durch die Ausspielung des Buben nie was verlieren, wohl aber bisweilen gewinnen können.

Das übrige hieher Gehörige findet man im 5. Abschn. §. 3. und im 6. Abschn. §. 4. litt. f.

§. 5. D. Regeln, wenn zur Rechten ein Honneur tournée ist.

Hier darf ich um so weniger bloß aus dem einzigen Beweggrunde: weil ein Honneur zur Rechten liegt, Atout spielen; sondern es gilt die Regel:

Wenn zu meiner Rechten was immer für ein Honneur tournée ist, so hängt es von der Stärke meiner eigenen Karten, oder von der Vermuthung: mein Partner habe in irgend einer Farbe eine Force, ab, ob ich — als Vorhand, Atout ausspielen soll. Demnach erwarte ich, als Vorhand, in der Regel, das Atout-Anspielen von meinem Partner.

Folgerungen:

a) Wenn ein Aß zu meiner Rechten tournée ist, so wäre mein Atout-Anspielen immer bedenklich: somit erwarte ich, als Erster, in der Regel, selbes vom Partner. Und sollte es nicht erfolgen, dann könnte ich selbst Atout anspielen, und zwar in nachstehenden zwey Fällen auf folgende Art:

1) Ich, als Vorhand, hätte König, Dame und Buben: so spiele ich den Buben, um meinem Partner dadurch einen Wink zu geben, daß ich auch die übrigen zwey Honneurs besitze. (Vergl. 4. Abschn. 1. Abth. §. 1.)

2) Ich, als Vorhand, hätte König, Dame und Zehner: so spiele ich den König, und beym Wiederkommen (von Seite meines Partners) eines **kleinen** Atouts dann den Zehner; weil ich dadurch theils meinem Partner

eine große Force zu erkennen gebe, und theils sehr wahrscheinlich zwey Stiche machen werde. (Vergleiche unten, litt. d. n. 2, und 4. Abschn. 1. Abth. §. 3. n. 6.)

b) Wenn ein König zu meiner Rechten tournée ist, so wäre mein Atout-Anspielen **immer** nachtheilig; — am nachtheiligsten, wenn ich, als Vorhand selbst, das Aß besäße — (ja ich dürfte in diesem letzteren Falle nicht einmahl ungeachtet der Atout-Invite meines Partners, einen Atout nachspielen, so lange der König zu meiner Rechten tournée bleibt) — sondern erwarte als Vorhand, in der Regel, das contre figure Spielen von meinem Partner. Und sollte selbes von seiner Seite — ungeachtet **zweymahl** das Anspielen an ihm war — nicht erfolgen: so spiele ich selbst — jedoch immer den oben aufgestellten Grundsatz vor Augen habend — Atout an; und zwar in folgenden zwey Fällen auf nachstehende Art:

1) Ich, als Vorhand, hätte Dame, Buben und Neuner: so spiele ich die Dame, und werfe beym Wiederbringen eines kleinen Atouts den Neuner; wodurch ich das nach Hause gehen (le faire) des Zehners verhindern kann. (Vergl. 4. Abschn. 1. Abth. §. 4. n. 1.)

2) Ich, als Vorhand, hätte Buben, Zehner und Neuner: so spiele ich den Buben, und beym Wiederkommen eines Atouts den Zehner; weil ich dadurch meine Force besser entwickle.

c) Wenn eine Dame zu meiner Rechten tournée ist, so wäre mein Atout-Spielen immer bedenklich: somit erwarte ich, als Vorhand, in der Regel, das contre figure Spielen von meinem Partner. Und sollte selbes nicht erfolgen, dann spiele ich selbst Atout an; und zwar in nachstehenden zwey Fällen auf folgende Art:

1) Ich, als Vorhand, hätte Aß, König und Buben: so spiele ich den König, und suche meinen Partner in einer andern Farbe ans Ausspielen zu bringen; versteht er dann mein Spiel, so wird er Atout nachspielen; und beym Wiederkommen eines Atouts gebe ich den Buben, mit dem ich einen Stich zu machen ganz sicher bin, und überdieß habe ich auch die Hoffnung, durch mein Nachspielen des Asses, in der dritten Atout-Tour, die Dame fallen zu machen. (Vergl. 4. Abschn. 1. Abth. §. 3. n. 2.)

2) Ich, als Vorhand, hätte Aß, König und Zehner (oder Neuner): so spiele ich den König, und beym Wiederkommen eines Atouts gebe ich den Zehner (oder Neuner) zu; denn

dadurch kann ich mir einen Impaß versprechen, außer die Dame fiele ohnehin; hingegen setzte ich beym zweyten Mahle das Aß ein, so würde die Dame einen Stich machen. (Vergl. 4. Abschnitt, 1. Abth. §. 2. n. 4.)

d) Wenn ein Bube zu meiner Rechten tournée ist: so wäre mein Atout-Anspielen nicht viel nachtheilig, indeß erwarte ich, als Vorhand, in der Regel, das contre figure Spielen von meinem Partner. Und sollte selbes nicht erfolgen, so spiele ich selbst Atout an; und zwar in folgenden vier Fällen auf nachstehende Art:

1) Ich, als Vorhand, hätte König, Dame, Zehner mit zwey kleinen. — In diesem Falle ist der Whist-Schriftsteller Payne der Meinung: man spiele einen kleinen Atout, und bey der Wiederkehr gebe man den Zehner; weil fünf gegen vier zu wetten sind, daß unser Partner ein Honneur, nähmlich das Aß habe. Der Schriftsteller G. Adams aber — mit dem ich ganz einverstanden bin — glaubt, daß man den König spielen, und bey der Wiederkehr Impaß auf den Zehner machen müsse; der sicher ist, weil der Bube zur Rechten stehet, und weil man den Buben gewinnen kann, wenn man

zum dritten Mahle mit der Dame fordert. (Vergleiche 4. Abschn. 1. Abth. §. 3. n. 3.)

2) Ich, als Vorhand, hätte: König, Dame und Zehner allein: so spiele ich den König, und beym Wiederbringen eines Atouts, setze ich den Zehner ein, mit dem ich gewiß einen Stich machen werde. (Vergl. oben, litt. a. n. 2.)

3) Ich, als Vorhand, hätte König, Dame und kleine — ohne Zehner — Atouts: so spiele ich den König; rette ich ihn, so schlage ich gleich einen kleinen nach, weil wahrscheinlich mein Partner das Aß hat. (Vergl. 4. Abschnitt, 1. Abth. §. 3. n. 4.)

4) Ich, als Vorhand, hätte Aß, Dame und Zehner: so spiele ich nicht das Aß, sondern die Dame aus, um die Tenace vom Aß zu erhalten.

Anhang

zur Carte retournée.

§. 6. Hat mein Gegner zur Rechten die Dame retournée, und spielt **selbst** den Buben aus, so lasse ich als Zweyter, mit Aß, **Zehner** und einem kleinen, oder mit König, **Zehner** und einem kleinen — den Buben fah-

ren; weil ich durch dieses Gehenlassen leicht um einen Stich mehr gewinnen, hingegen auf keinen Fall etwas verlieren kann. (Vergl. 2. Hauptstück, §. 4.)

§. 7. Ja wäre zu meiner Rechten auch nur der **Zehner** tournée, und ich, als Erster, hätte davon: König, Buben, Neuner und zwey kleine nebst acht Karten von gar keinem Werthe: so unterlasse ich das Selbst-Atout-Anspielen entweder ganz; oder ich spiele den **Buben** an, damit der Zehner keinen Stich mache. Zwar behalte ich auch außerdem den Zehner in meiner Gewalt, nähmlich wenn ich — falls der Gegner selbst nun wieder Atout fordert — mit dem Neuner einen Impaß versuche.

§. 8. Ein Gleiches hat man bey dem zur Rechten aufgeschlagenen **Neuner** zu beobachten. Z. B. ich, als Erster, hätte davon: Buben, Zehner, Achter und zwey kleine, so spiele ich den Buben an.

§. 9. Concreter Fall. Wäre zu meiner Rechten oder zur Linken eine Karte von Wichtigkeit aufgeschlagen, z. B. das Aß zu meiner Rechten, und ich als Vorhand, hätte davon den **Zehner und Neuner**, ferner Aß, Kö-

nig und Dame in einer Farbe, und die acht übrigen Blätter wären ohne Werth: so fange ich in diesem Falle mit dem Könige jener Farbe an, worin ich Terz major habe. — Durch dieses Verfahren wird mein Gehülfe belehrt, daß die Force der angespielten Farbe bey mir sey. — Darauf spiele ich den Atout-Zehner, in der Voraussetzung: daß vielleicht mein Partner in den Atouts doch etwa den König, oder die Dame, oder den Buben, oder gar zwey Honneurs beysammen haben könne. — Gesetzt nun, er hätte wirklich in Atouts den König und Buben nebst andern: so wird er meinen Zehner aller Raison gemäß gehen lassen, und sobald er zum Ausspielen kommt, die Farbe nachbringen, deren Stärke er bereits bey mir weiß. — Gelange ich dadurch nun wieder zum Ausspielen; so spiele ich den Atout-Neuner; wodurch es meinem Partner höchst wahrscheinlich mit seinem Könige gelingen wird, die Atout-Dame einzufangen, falls er ihr hinter der Hand sitzt.

Auf gleiche Weise kann man der Gegner Vortheil, — selbst wenn zur Rechten oder zur Linken König oder Dame retournée wäre — sehr beschränken.

Dritter Abschnitt.

Über das Rufen — Au cri.

§. 1. Rufen — gleichbedeutend mit Fragen oder Ansagen — heißt:

Wenn eine der zwey Spiel-Parteyen sich auf dem Stande, Acht markirt zu haben, befindet, und der Eine der beyden in diesem Stande sich befindenden Partner hat **zwey** Honneurs in der Hand, so darf dieser seinen Helfer fragen: ob er auch **ein** Honneur besitze? — Fällt dessen Antwort bejahend aus, so sind sie — jedoch unter Vorzeigung dieser drey Honneurs, damit die andere Partey sich selbst augenscheinlich davon überzeugen kann — des ferneren Spielens alsogleich gänzlich überhoben, sie werfen die Karten zusammen, und markiren die Partie; weil drey Honneurs bey einer und derselben Partey ohnehin schon zwey Tricks gelten, diese zwey aber, zu den vorigen markirten Acht gerechnet, geben zehn Tricks: somit ist die Partie schon an und für sich geendet.

Übrigens hätte die Partie auch dann schon ein Ende, wenn auch nur **Einer** von denen auf dem Stande der Acht Marken sich befindenden

Partnern, selbst ganz allein drey Honneurs besäße; — nur mit dem Unterschied, daß alsdann gar kein **Rufen**, sondern nur vulgo das Sich aussagen mit seinen Honneurs Statt hat; indeß müßte aber doch ihre Vorzeigung, gleich das erste Mahl in Coup, während des Anspielens oder Zugebens, geschehen; außer der Besitzer derselben wäre einen Schlem zu machen gesonnen, folglich das Spiel fortzusetzen veranlaßt. Und falls der Schlem auch nicht gelingen sollte: so würden doch die drey Honneurs gelten; wenn die Gegen-Partey nicht etwa durch Tricke ihre Partie geendiget hätte.

All das Gesagte gilt auch dann; wenn auch nur Einer von denen auf dem Stande der Acht Marken sich befindenden Partnern, selbst ganz allein sogar alle vier Honneurs besäße.

§. 2. Ist man am Rufen — au cri — d. h. ist man auf dem Stande der Acht Marken, und besitzt dabey zwey Honneurs: so bedient man sich bloß der Worte: Ich rufe, oder: Ich frage. — Kann vom Helfer eine Antwort erfolgen — d. h. besitzt er wirklich wenigstens ein Honneur — so spricht er: Ich antworte. Wo nicht, so hat der Helfer zu schweigen, und es wird fortgespielt.

Es ergibt sich von selbst, daß der an der Antwort Stehende auch mit zwey Honneurs antworten könne. Deßgleichen versteht es sich von selbst, daß beyde Spiel-Parteyen zu gleicher Zeit sich auf dem Stande der Acht Marken zwar befinden könnten: aber dennoch nur bey einer einzigen Partey das Rufen und Antworten zugleich Statt haben kann. — Ferner was das Rufen selbst betrifft, könnte selbes freylich zugleich bey beyden Parteyen Statt haben; aber sobald schon bey einer Partey gerufen worden ist (und ganz natürlich keine Antwort erfolgen konnte): so wäre das Rufen bey der andern Partey nicht nur selbst unnütz, sondern sogar schädlich. Unnütz, weil vom Erfolgen einer Antwort schon an und für sich keine Rede seyn kann. Schädlich, weil der zweyte Rufende zu erkennen gibt, daß er die andern zwey Honneurs besitze. — Endlich — ungeachtet man auf dem Stande der Acht Marken wäre — könnte doch bey gar keiner Partey ein Rufen Statt haben; nähmlich da jeder der vier Spieler ein Honneur besitzt; oder da Einer von diesen Vieren selbst drey oder wohl gar vier Honneurs besitzt.

§. 3. Der gehörige Zeitpunct des Rufens ist nicht eher, als wenn ich, der ich zwey Honneurs besitze — das erste Mahl in Coup —

gerade an der Tour, an der Reihe zuzugeben, oder selbst anzuspielen bin, und noch dazu **während** des Zugebens oder Selbstanspielens der Karte; wo somit kein Changiren, kein Verändern des wirklich im Begriffe gewesenen Auswerfens gerade dieser und keiner andern Karte mehr Statt hat. Der Grund dieser doppelten Vorschrift liegt darin, weil sonst der Rufende einen zu bedeutenden Vortheil zöge, seine Gegenpartey aber einen zu beträchtlichen Nachtheil erlitte.

In England, dem Erfindungsorte des Whist, ist hingegen der Gebrauch eingeführt, daß, wer immer zwey Honneurs in der Hand hat, und wäre er auch der vierte Spieler, sobald er sie wahrnimmt, rufen kann, wenn er anders es für vortheilhaft erachtet. Dieser in England eingeführte Gebrauch hat daher den Vortheil, daß, wenn mein Partner, ehe die Reihe an ihn zu spielen kommt, ruft, er mir dadurch einen Wink gibt, überhaupt auf eine ihm vortheilhafte Art anzuspielen, oder zuzugeben.

§. 4. Was den Zeitpunct des Antwortens betrifft: so muß die Antwort jedes Mahl der vorausgegangenen Frage unmittelbar, d. h. auf der Stelle nachfolgen.

Daß keine Antwort ohne vorhergehende Frage Statt haben könne, versteht sich von selbst.

§. 5. Unterbleibt aber von mir das Rufen, obwohl ich hätte allerdings rufen können, allein zu rufen vergessen, übersehen hätte, oder rufen absichtlich nicht wollte, — und doch von meinem Partner gewiß eine Antwort erfolgt wäre: so hätte dieses Unterbleiben, Unterlassen des Rufens zweyerley wesentliche Nachtheile:

Entweder den Nachtheil: daß die Gegenpartey — auch gegen die Honneurs — durch die von ihr mittelst Stiche gemachten Tricke aus dem Tripl oder Doubl kommen könnte; somit würde ich zwar die Partie selbst gewinnen, indem mir die Honneurs — meine zwey und jenes des Partners — allerdings gelten, aber ich würde statt eines Tripls nur einen Doubl, oder statt eines Doubls nur einen Simpl gewinnen; — oder den Nachtheil: daß die Gegenpartey — auch gegen die Honneurs — durch Stiche gar die Partie selbst gewinnen könnte (besonders wenn selbe auf dem Stande der Neun Marken bereits stehen sollte); somit würde ich sogar mit meinen Honneurs die Partie verlieren. Denn geht die Partie durch Tricke von Seite

der Gegenpartey ganz aus, d. h. zu Ende: so erhält der durch Stiche gemachte Trick den Vorzug vor meinen und des Partners Honneurs; somit verschaffen die bey uns sich vorfindenden Honneurs gar keine — sonst allerdings geltende — zu markirende Points.

§. 6. Das Nicht-Antworten — da man doch antworten könnte — hätte zwar nach der bisher allgemein angenommenen Meinung dieselben — wie beym Nichtrufen — Statt habenden zweyerley Nachtheile; allein man vergleiche das im 2. Theile, 6. Hauptst. §. 8. Angeführte.

§. 7. Es entsteht hier die weitere sehr wichtige Frage: In welchen Fällen wäre es äußerst vortheilhaft zu rufen?

Unter der allgemeinen Voraussetzung: daß derjenige, an welchem das Rufen ist, aus seinen eigenen Karten es nicht wahrscheinlich findet, nur einen einzigen Trick zu machen — geschweige erst eine Hoffnung wäre, einen Schlem zu erzielen — so wäre das Rufen schon an und für sich jederzeit sehr vortheilhaft (weil man durch das Rufen und durch die darauf zu erfolgende Antwort zu zwey Tricks gelanget); vorzüglich vortheilhaft aber wäre das Rufen bey

noch was immer für einem der folgenden drey Nebenumstände:

1) Wenn die Gegenpartey noch nichts markirt hätte; um durch das Rufen einen Tripl zu gewinnen. — Unterbliebe hingegen das Rufen, so könnte die Gegenpartey offenbar — bey der so eben vorangeschickten Voraussetzung — aus dem Tripl kommen.

2) Wenn die Gegenpartey schon drey oder vier markirt hat, um durch das Rufen einen Doubl zu machen. — Unterbliebe aber das Rufen, so könnte die Gegenpartey durch das Gelingen eines oder zweyer Tricks — bey der gedachten Voraussetzung — allerdings aus dem Double kommen. — — Hingegen wäre die Gegenpartey auf dem Stande, erst eins oder zwey markirt zu haben: so wäre für sie die Hoffnung, aus dem Doubl zu kommen, freylich sehr schwankend; weil es nicht so wahrscheinlich ist, daß selbe in einem und demselben Spiele zu vier oder drey Tricken — gegen die Honneurs — gelangen werde.

3) Um die Partie nicht etwa zu verlieren, wenn die Gegner bereits schon Neun markirt haben. — Unterbliebe aber das Rufen, so könnten ja die Gegner — bey der oben

bemerkten Voraussetzung — einen Trick — gegen die Honneurs — bekommen, und so die Partie gewinnen. — — Hingegen hätten die Gegner erst sieben markirt: so wäre die Besorgniß für mich, die Partie zu verlieren, freylich nicht so groß; weil es nicht so wahrscheinlich ist, daß die Gegner in einem und demselben Spiele zu **drey** Tricks — gegen die Honneurs — gelangen werden.

§. 8. Aus dem §. 7. Gesagten können folgende, besonders für Anfänger, wichtige Folgerungen gezogen werden:

a) Wenn ich auf Acht markirt stehe, und zwey Honneurs habe: so sehe ich vor Allem auf die Marke der Gegner, und überlege nach der Beschaffenheit meiner Händekarten, ob es wahrscheinlich sey, daß sie durch Stiche auf oder über ein wichtiges Point kommen können, oder gar die Partie gewinnen werden — ungeachtet vielleicht mein Partner ein Honneur haben sollte; — in welchen beyden Fällen ich sodann rufen müßte, um etwa dadurch zu zwey Tricks zu kommen. — — Wo aber keiner dieser zwey Fälle eintritt, so rufe ich keineswegs; weil das Nichtrufen für mich einen entschiedenen Vortheil im Spiele meiner Gegner, gegen mich

und Partner, gewährt, um so durch Stiche zu Tricks zu gelangen; da nähmlich die Gegner bey meinem Nichtrufen in meiner Hand zwey Honneurs nicht voraussetzen.

b) Wenn ich und mein Partner uns auf dem Stande befinden, entweder noch gar nichts, oder schon vier, oder neun u.s.w. markirt zu haben, unsere Gegenpartey aber, obschon sie auf acht Point steht, dennoch nicht ruft, und ich kein Honneur hätte: so ist es ganz klar — falls die Gegenpartey nicht etwa auf Schlem ausginge — daß mein Partner an Honneurs **wenigstens** zwey habe. Hätte ich selbst aber eines, so hat mein Partner **wenigstens** auch eines.

c) Wenn beyde Parteyen auf acht stehen, und weder die eine noch die andere ruft: so muß entweder jeder Spieler ein Honneur haben; oder beyde Parteyen ein nur mittelmäßiges Spiel besitzen, und sich der Gefahr nicht aussetzen wollen, etwa keine Antwort zu erhalten; oder jener, der zwey Honneurs besitzt, ist auf einen Schlem auszugehen gesonnen.

Aus diesen sub littera a, b und c bezeichneten Angaben kann der Spieler großen Nutzen schöpfen.

§. 9. So groß aber auch der Vortheil des

Rufens ist, so wäre es freylich wieder vortheilhafter, das Rufen zu unterlassen in dem Falle, wenn derjenige, an dem das Rufen ist, eine gegründete Hoffnung hat: sogar einen Schlem zu machen.

Denn erfolgt wirklich der Schlem, so wird eo ipso der Tripl oder Doubl noch daneben gewonnen. Erfolgte aber auch der Schlem nicht, so ist es doch höchst wahrscheinlich: daß wenigstens der Tripl oder Doubl gewonnen werde; oder, falls die Gegenpartey sich auf dem Stande befände, noch nichts markirt zu haben, oder bloß zwey, oder drey, oder vier, oder neun markirt zu haben: so wird man doch beym Unternehmen des Schlems, somit beym Unterlassen des Rufens im schlimmsten Falle den Trick nicht verlieren, und solcher Gestalt die Partie mit dem nähmlichen Vortheile, als wenn gerufen worden wäre, gewinnen können; da die bey uns sich vorfindenden Honneurs ohne weiters auch gerechnet werden.

§. 10. Übrigens so vortheilhaft das Rufen an und für sich bey sonst schlechten Karten, und vorzüglich noch dazu beym etwaigen Eintritte wessen immer für eines der §. 7. genannten drey Nebenumstände wäre, so läßt es sich aber auch

anderer Seits nicht läugnen: daß nicht jedes Mahl mit dem Rufen Vortheile verbunden sind, sondern nach Umständen vielmehr aus dem Rufen ein wesentlicher Schade entstehen kann; wenn nähmlich auf das Rufen keine Antwort erfolgen könnte. Daher gilt diese Regel:

Kann Derjenige, an dem das Rufen ist, auf einen Trick ganz sicher rechnen: so wäre es vortheilhafter, das Rufen zu unterlassen; weil sonst die Gegner — falls keine Antwort erfolgte — aus dem den Vortheil ziehen: daß selbe ihr Spiel, zum Nachtheile des vergeblich Rufenden, **gegen** die in der Hand desselben als bekannt sich befindenden zwey Honneurs richten könnten.

§. 11. Wenn mein Gegner zur Linken ruft, ohne Antwort zu erhalten: so kommt es mir, und nicht meinem Partner, zu, Atout zu spielen; um des Gegners (zur Linken) Honneurs zum Überstechen mit einem höheren Honneur von Seite meines Partners zu bringen.

§. 12. Wenn mein Gegner zur Rechten ruft, ohne Antwort zu erhalten und mein Partner spielt einen kleinen Atout: so versuche ich, als Dritter, mit Aß, **Neuner** (sogar mit **Achter**) und einer niedern Karte, oder mit

König, **Neuner** (sogar mit **Achter**) und einer niedern Karte, oder mit Dame — oder Buben — Neuner (sogar mit **Achter**) und einer niedern Karte — — einen Impaß zu machen mit dem Neuner (oder Achter); weil bey meinem Gegner zur Linken, d.i. Vierten im Spiele, **nur** der Zehner zu fürchten wäre. (Vergl. des Anhanges von der Finesse §. 9.)

§. 13. Hätte ich mit König, Dame und Zehner; oder mit König, Buben und Zehner, oder mit Dame, Buben und Zehner gerufen und keine Antwort erhalten, aber mein Gegner zur Rechten spielte Atout: so gehe ich nur mit dem Zehner darein; um meinen Freund zu verständigen, daß ich noch zwey Honneurs besitze.

Vierter Abschnitt.

Vom Abspielen und vom Invitiren bloß in concreten Fällen.

Erste Abtheilung.

Vom Atout-Abspielen (oder vom Atout-Fordern) und von der Atout-Invite bloß in concreten Fällen.

A. Vom Atout-Abspielen.

§. 1. Bey was immer für einer Gattung der Folgekarten in Atouts muß ich beym Abspielen allezeit mit der höchsten Sequenz den Anfang machen; denn mein Partner lernet daraus die beste Art, sein Spiel fortzusetzen, kennen, ohne daß ihm ein Nachtheil dadurch erwüchse. (Vergl. 2. Abschn. §. 2. litt. b, c und d und §. 5. litt. a. n. 1.)

Ich sage beym Selbst-Ausspielen; denn beym Zugeben mache ich den Anfang mit der niedrigsten der Sequenz. (Vergl. 2. Hptst. §. 10. und 3. Hptst. §. 5.)

§. 2. a) Hier folgen concrete Fälle, in welchen ich mit Aß Atout zu fordern hätte.

1) Mit Aß, König, Buben und **drey** kleinen, — spiele ich zwar beym sonst mittelmä-

ßigen Spiele den König aus, und warte ab, bis mein Partner Atout nachbringt, um mit dem Buben Impaß zu machen; denn diese Art zu spielen gewährt mir die Hoffnung, die Dame zu gewinnen. — Habe ich aber ganz besondere Ursachen, die Atouts gänzlich fallen zu machen: so spiele ich Aß und König ab, und dann zeige ich meine Force-Farbe, wenn sie Stechkarten enthält, und spiele gleich darauf wieder einen Atout. — Deßgleichen gehe ich zu Werke, wenn ich gar nur eine einzige Farbe daneben hätte.

Gehe ich aber auf einen Schlem aus, so invitire ich mit einer kleinen.

2) Mit Aß, König und **fünf** kleinen spiele ich in der Regel, — und besonders bey einer einzigen Farbe daneben — vom Aß ab.

Gehe ich aber auf einen Schlem aus, so invitire ich.

3) Mit Aß, König und **vier** oder **drey** oder **einem** kleinen spiele ich, in der Regel, Aß und König ab; denn es ist höchst wahrscheinlich (außer wenn einer der Gegner nicht Atout hätte), daß die Dame fallen werde; — insbesondere bey einer Force-Farbe daneben, vorausgesetzt, sie enthielte Stechkarten; und zwar nach Abspie-

len des Asses und Königs bringe ich — jedoch nur einmahl — die Force-Farbe, und dann wieder einen Atout.

Als Ausnahme invitire ich; denn auf diese Weise kann vielleicht mein Partner den ersten Stich machen; ist es dem wirklich, so darf man dreymahl nach der Reihe Atout fordern; im entgegengesetzten Falle aber muß man nicht alle Atouts ausspielen.

4) Mit Aß, König und **einem** kleinen. (Vergl. 2. Abschn. §. 3. litt. c. — und §. 5. litt. c. n. 2.)

5) Mit Aß Doubleton. (Lese den 6. Abschnitt.)

6) Mit Aß allein. (Siehe Abschnitt über den Singleton §. 3.)

§. 3. b) Fälle, in denen mit dem König — Atout zu fordern ist:

1) Mit Aß, König, Buben und zwey oder einem kleinen, — — dann

2) Mit Aß, König und Buben allein; — — in beyden Fällen spiele ich jedes Mahl den König an, und warte das Nachbringen von meinem Partner ab; um mit dem Buben einen Impaß zu versuchen. (Vergl. 2. Abschnitt. §. 5. litt. c. n. 1.)

3) Mit König, Dame, Zehner und drey oder zwey oder einem kleinen; denn geht der König wirklich verloren, so kann ich, wenn vom Partner wieder Atout gebracht wird, mit dem Zehner Impaß, d. h. den in der Hand des Gegners sich befindenden Buben fallen machen. (Vergl. 2. Abschn. §. 5. litt. d. n. 1.)

4) Mit König, Dame und vier oder drey oder zwey kleinen — ohne Zehner — in der Regel vom König; nähmlich wenn es mir daran gelegen ist, die Atouts **schnell** heraus zu bringen. Bliebe mir der König, dann spiele ich, jedes Mahl, einen **kleinen** nach. (Vergl. 2. Abschn. §. 5. litt. d. n. 3.)

Als Ausnahme invitire ich.

5) Mit König, Dame und fünf kleinen — ohne Zehner — jedes Mahl vom König.

6) Mit König, Dame und einem kleinen; — besonders beym **Zehner**. Bliebe mir, beym König, Dame und Zehner, der König, dann spiele ich gar nie Atout nach, sondern suche jederzeit meinen Partner in einer Farbe in die Hinterhand zu bringen. (Vergl. 2. Abschn. §. 5. litt. a. n. 2.) Bliebe mir hingegen — beym König, Dame und einem kleineren als Zehner — der König: dann suche ich entweder meinen

Freund in der Farbe zum Levée zu bringen, oder ich schlage gleich Atout nach, und zwar in der Regel die **Dame.** Den einzigen Fall ausgenommen: es wäre zu meiner Rechten der Bube retournée; wo mir, nach gerettetem Könige, somit nichts anders zu thun übrig bleibt, als nur Atout und zwar den **kleinen** nachzuspielen. (Vergl. 2. Abschn. §. 5. litt. a. n. 3.)

7) Mit König und Dame allein. Mit König und einem kleinen. (Siehe Abschn. über den Doubleton. §. 4. litt. b. und d.)

8) Mit König allein. (Siehe Abschn. über den Singleton. §. 3.)

§. 4. c) Fälle, in denen mit der Dame — Atout zu fordern wäre:

1) Mit Dame, Buben, **Neuner** und drey oder zwey oder einem kleinen; denn wenn mein Partner das Aß hat, so zeigt sich eine gute Gelegenheit für mich, in den Atouts ganz allein Stiche zu machen.

2) Mit Dame, Buben und vier oder drey oder zwey oder gar einem kleinen — in der Regel.

Als Ausnahme invitire ich, wie im Falle n. 1. (Vergl. 2. Abschn. §. 3. litt. b. und §. 5. litt. b. n. 1.) — Mit Dame, Buben und

mehreren als vier kleinen — — kann, nach Willkühr, entweder mit der Dame oder mit einem kleinen angefangen werden.

3) Mit Dame und Buben allein. Mit Dame und einem kleinen. (Siehe Abschnitt über den Doubleton. §. 4. litt. c. und d.)

4) Mit Dame allein. (Siehe Abschn. über Singleton §. 3.)

§. 5. d) Fälle, in denen mit Buben — Atout zu fordern ist:

1) Mit Aß, Dame, Buben und kleinen Atouts; denn auf diese Weise wird mein Gegner bloß mit seinem Könige einen Stich bekommen.

2) Mit Aß, Dame und Buben allein, spiele ich — bey sonst guten Handkarten — den Buben aus; sollte der Bube mir bleiben, dann schlage ich gleich das Aß aus, und bringe dann die Dame. — Bey übrigen schlechten Handkarten aber wäre es nicht rathsam, diese Atout-Farbe selbst zu bringen.

3) Mit Buben, Zehner, Achter und drey oder zwey oder einem kleinen; weil ich beym Wiederbringen eines Atouts vom Partner wahrscheinlich einen Impaß vom Achter machen kann.

4) Mit Buben, Zehner und vier oder

drey oder zwey kleinen Atouts; denn der ausgespielte Bube wird meinen Gegnern einen großen Eintrag thun; außer es stünden zwey Honneurs bey meinem Gegner zur Rechten; es ist aber drey gegen eins zu wetten, daß er sie nicht hat.

5) Mit Buben Doubleton. (Siehe 6. Abschnitt, §. 4. litt. d.)

6) Mit Buben allein. (Siehe Abschn. über Singleton. §. 3.)

B. Von der Atout-Invite.

§. 6. Die beste große Invite wäre:

Mit König, Buben, Zehner und andern kleinen.

Ich invitire jedes Mahl mit dem Zehner, und ja nicht mit einem kleinen Atout; denn hat mein Partner das Aß, so zeigt sich eine gute Gelegenheit, die Dame zu bekommen; dann hindere ich dadurch die Gegner, mit den kleinen Atouts einen Stich zu machen. — Fange ja nie mit dem Buben an; denn sonst opfere ich meine Tenace.

König, Bube und Zehner allein wäre zwar auch eine große Invite; aber ich spiele selbe — in der Regel — gar nicht an. Bin ich

aber zum Anspielen gezwungen, dann invitire ich mit dem Zehner.

Mit Aß, Dame, Buben und Zehner, oder noch einem kleinen daneben — spiele ich, in der Regel, den Zehner aus.

Als Ausnahme das Aß; nähmlich wenn im Laufe des Spieles bey der Gegenpartey eine Renonce, sey es sichtbar oder nur wahrscheinlich, sich zeigte, somit mir um das schnelle Herausbringen der Atouts zu thun wäre.

§. 7. Gute kleine Inviten sind:

1) Mit Aß, König und **zwey** kleinen.

2) Mit Aß, Dame, Zehner und **zwey** oder **einem** kleinen; denn dieß wird meinem Partner die Wahl lassen, den ersten Stich zu machen, und ich behalte das Übergewicht in der Hand.

Mit Aß, Dame, Zehner und mehreren als zwey kleinen — vom Aß, wenn es mir darum zu thun wäre, die Atouts schnell herauszubringen; sonst aber invitire ich immer.

3) Mit Aß, Dame und vier oder drey oder zwey kleinen.

Mit Aß, Dame und mehreren als vier kleinen — ebenfalls nach Willkühr.

4) Mit Aß, Buben und vier oder drey oder zwey kleinen.

Mit Aß, Buben und mehreren als vier kleinen — mit Aß oder einem kleinen, je nachdem ich die Atouts schnell heraus haben will, oder nicht. — — Mit Aß, Buben, Zehner und kleinen — entweder das Aß oder den Buben, nie aber den Zehner; weil sonst die Gegner König und Dame frey spielen könnten, und überhaupt der Partner durch die Ausspielung des Zehners irregeführt würde.

5) Mit Aß und fünf oder vier oder drey oder zwey kleinen. (Vergl. 2. Abschnitt von der Carte retournée §. 2. litt. a.) — Deßgleichen mit König und fünf oder vier oder drey oder zwey kleinen.

6) Mit König, Buben und vier oder drey oder zwey kleinen.

Mit König, Buben und mehreren als vier kleinen, ohne Zehner — immer einen kleinen.

7) Mit Dame, Zehner und zwey andern.

8) Mit Dame nebst drey oder vier kleinen.

9) Mit Buben nebst vier kleinen.

10) Mit Zehner nebst vier kleinen.

Es diene zur Regel: Bey den Atouts von geringer Benennung — ohne Folgenreihe, z. B. Zehner, Achter und Vierer; oder auch noch kleinere andere, z. B. Zehner, Neuner, Achter, Dreyer und Zweyer — invitire man immer von dem höheren Blatte; um dem Partner dadurch anzudeuten: daß man keine hohen Karten, sondern nur überhaupt viele Blätter besitze, und ihm so zu überlassen, ob er impassiren wolle, oder nicht. (Vergleiche 1. Hauptst. 1. Abth. §. 8.)

C. Concrete Fälle, in welchen das Selbst-Atout-Ausspielen nicht rathsam wäre.

§. 8. 1) Mit Aß und König allein.

2) Mit König, Buben und einem kleinen.

3) Mit König und Buben allein.

4) Mit König und einem kleinen.

5) Mit Aß, Dame und Zehner.

6) Mit Aß, Dame und einem kleinen.

7) Mit Aß und Dame allein.

8) Mit Aß, Buben und Zehner.

9) Mit Aß, Buben und einem kleinen Atout.

10) Mit Aß und Buben allein.

11) Mit Dame, Zehner und einem kleinen; für sich gar nicht, außer aus ganz besondern Ursachen.

Auch in der Nicht-Atoutfarbe wäre es gleichfalls unrathsam, in den so eben bezeichneten eilf Fällen die Farbe selbst zu bringen.

Im Nothfalle des Ausspielens aber müßte mit König, Buben und einem kleinen, mit Aß, Dame und Zehner, mit Aß, Dame und einem kleinen, mit Aß, Buben und Zehner, mit Aß, Buben und einem kleinen, mit Dame, Zehner und einem kleinen — — ohne weiters invitirt werden.

Zweyte Abtheilung.

Vom Ausspielen in der Nicht-Atout-Farbe, und von der Invite oder Einladung derselben bloß in concreten Fällen.

A. Vom Abspielen in der Farbe.

§. 1. Die besten Abspielungen geschehen mit Folge- oder Sequenz-Karten; denn dieß hat die Wirkung, daß entweder ich, oder mein Partner in andern Farben hinter die Hand komme.

§. 2. Bey der Tierce-, Quart-, Quint-Majeur fange ich bald mit dem Aß, bald mit dem Könige an.

Mit dem Aß jeder Zeit im Falle meiner Nebenabsicht des Nicht-Mutirens dieser Farbe;

somit wenn ich diese Sequenz selbst alsogleich ganz abspielen will.

Mit dem Könige im Falle meiner Nebenabsicht des Mutirens dieser Farbe und des Selbst-Dirigirens des ganzen Spieles, wobey ich somit auf ein höheres Spiel ausgehen will; denn durch das Ausspielen des Königs gebe ich meinem Partner zu erkennen, daß ich auch zugleich das Aß — oder wenigstens die Dame — daneben besitze, somit erhält selber einen vernünftigen Grund, diese meine Sequenz-Farbe zur gehörigen Zeit nachzuspielen.

Bey der Tierce: Aß, König und Dame gibt es noch eine dritte Art des Spielens; nähmlich mit der Dame den Anfang zu machen, sobald ich die Direction des ganzen Spieles meinem Partner überlassen will; denn durch das Auswerfen der Dame — und des darauf folgenden Mutirens dieser Farbe — gebe ich am **deutlichsten** meine Force in dieser Farbe zu erkennen.

§. 3. Bey jeder Tierce-Mineur fange ich — in der Regel — mit der höchsten Karte an. Daher bey der Tierce:

König, Dame und Buben spiele ich vom Könige ab; denn das Anspielen des Kö-

nigs macht das Aß aus Gegners Hand fallend, und meine übrigen Folgekarten werden dadurch die höchsten. — Will ich aber mein Spiel nicht selbst dirigiren, dann fange ich mit dem Buben an.

Bey der Tierce:

Dame, Buben und Zehner spiele ich von der Dame ab; denn oft wird dadurch der König aus der Hand meines Gegners zur Linken vom Partner mit dem Aß gefangen. — Im Falle aber ich das Spiel nicht selbst dirigiren wollte, mit dem Zehner.

Bey der Tierce:

Buben, Zehner und Neuner spiele ich jedes Mahl ohne allen Unterschied vom Buben ab. — Deßgleichen bey der Tierce:

Zehner, Neuner und Achter spiele ich vom Zehner ab; denn dieß wird oft dem Spiele des Gegners zur Linken zum Nachtheile gereichen. — Was endlich die übrigen Tiercen mineurs betrifft, hat die Art des Abspielens keinen besondern Werth.

§. 4. Bey jeder Quart — — ausgenommen die Quart: Dame, Buben, Zehner und Neuner; denn da fange ich mit dem Zehner an zu Folge des §. 8. — oder Quint-

Mineur spiele man immer von der niedrigsten Karte ab. Z. B. ich hätte:

König, Dame, Buben und Zehner, oder König, Dame, Buben, Zehner und Neuner: so spiele ich im ersten Falle den Zehner, im zweyten Falle den Neuner. Denn hat mein Gegner zur Linken das Aß, so wird er es nicht aufgeben, und ich behalte den Stich; ja vielleicht verursache ich dadurch auch, daß mein Partner schon im nächsten Mahle diese Farbe mit Atout nehme, und das Aß somit gar nicht zum Stiche gelanget. Oder hätte mein Partner das Aß und nur eine einzige kleine daneben: so müßte er **jedes Mahl** den ausgespielten Zehner oder Neuner zufolge 3. Hptst. §. 7. n. 3. und §. 8. stechen; aber den etwa ausgespielten König müßte mein Partner **nicht** jedes Mahl gleich stechen; setzte er nun das **zweyte** Mahl das Aß ein, so würde meine Farbe **ganz** aufgehalten. (Vergl. 3. Hauptstück, §. 10.)

§. 5. Bey der Tierce vom Könige und mehreren andern kleinen, — spiele ich den Buben und ja **nicht** eine kleine; denn durch das Ausspielen einer kleinen Karte könnte leicht geschehen, daß ich in dieser meiner starken Farbe gar keinen Stich mache.

§. 6. Gute Abspielungen sind folgende:

1) Mit Aß, König und Buben spiele ich — in der Regel — vom Aß ganz ab.

Gehe ich aber auf ein großes Spiel aus, so spiele ich den König und mutire die Farbe; um beym Wiederbringen dieser Farbe von Seite meines Partners mit dem Buben einen Impaß zu versuchen.

2) Mit Aß, König und fünf kleinen spiele ich jederzeit vom Aß ab.

3. Mit Aß, König und vier, oder auch drey, oder auch zwey kleinen spiele ich ebenfalls — in der Regel — vom Aß ab.

Außer ich wäre stark in Atouts; dann spiele ich eine kleine an; um dadurch meinem Partner Gelegenheit zu geben, den ersten Stich zu machen.

4) Mit Aß, König und einer kleinen spiele ich — in der Regel — vom Aß ab.

Als Ausnahme, jedoch keineswegs vom Hause aus, sondern nur im **Verlaufe** des Spiels, **invitire** ich; denn dadurch erhält mein Partner Gelegenheit, falls die Dame zu meiner Linken wäre, mit dem Buben, wenn er ihn hat, einen Stich zu machen; da mein Gegner zur Linken die Dame auf die kleine nicht setzen wird. (Vergl. 2. Hptst. §. 8. und 9.)

5) Mit Aß, Dame, Buben und drey oder zwey, oder einer kleinen spiele ich, in der Regel, vom Aß ab, und bringe gleich die Dame nach.

Sonst aber — besonders als stark in Atouts daneben — wage ich, mit dem Buben anzufangen; sollte der Bube mir bleiben, dann schlage ich das Aß gleich nach. (Vergl. 1. Hptst. 1. Abth. §. 7.)

6) Mit Aß, Dame und Buben allein, spiele ich — in der Regel — gar nicht an.

Bin ich aber genöthigt, dann fange ich — bey guten übrigen Handkarten — mit dem Buben an; sollte er mir bleiben, spiele ich das Aß, und endlich die Dame. Bey schlechten übrigen Handkarten spiele ich das Aß ab, und bringe die Dame nach.

Einige hingegen spielen — um desto sicherer zwey Stiche darin machen zu können — die Dame aus; denn, sagen sie, hat mein Gegner zur Linken davon den König mit zwey kleinen, so nimmt er selbe nie. — Allein das Abspielen der Dame wäre sehr gefehlt; denn 1) mit König und zwey kleinen, ohne Zehner, müßte mein Gegner zur Linken ohne weiters jederzeit die Dame nehmen. (Vergl. 2. Hptst. §. 3.) — 2) Ist es ja eine der Hauptregeln: nie von der Dame zu spielen, sobald

man selbst das Aß oder den König davon besitzt; weil der Partner weder das eine noch das andere mehr bey mir vermuthen darf, somit in beyden Fällen, wenn die Dame abgestochen worden wäre, nur irregeführt würde. Endlich 3) werde ich mir im vorliegenden Falle durch den ausgespielten Buben gewiß weit öfters zwey Stiche versichern, als durch die Dame.

7) Mit Aß, Dame, Zehner und drey oder zwey andern spiele ich — in der Regel — das Aß, und bringe eine kleine nach.

Als Ausnahme invitire ich. — Hingegen mit Aß, Dame, Zehner und einer andern invitire ich in der **Regel.** Jedoch vorausgesetzt: ich wäre zum Anspielen dieser Farbe gezwungen; denn sonst würde ich meine zwey Tenacen in die Gefahr bringen.

Mit Aß, Dame und vier oder drey kleinen — ohne Zehner — spiele ich, in der Regel, das Aß, und bringe eine kleine nach.

Als Ausnahme invitire ich. — Hingegen mit Aß, Dame und zwey andern — ohne Zehner — invitire ich in der Regel.

8) Mit Aß, Buben und fünf oder vier oder drey kleinen spiele ich — in der Regel — vom Aß ab.

Außer ich wäre sehr stark in Atouts, dann invitire ich.

Mit Aß, Buben und zwey kleinen — invitire ich in der Regel; freylich kommt es dabey hauptsächlich auf die **übrigen** Spielblätter an.

9) Mit Aß und fünf kleinen spiele ich jederzeit vom Aß ab; aus Furcht, es möchte zum zweyten Mahle mit Atout genommen werden.

10) Mit König, Dame und Zehner, — mit König, Dame, Zehner und kleinen, spiele ich den König aus; denn ist dieser durch das Aß von welch immer für einem Gegner genommen, so habe ich beym Wiederbringen dieser Farbe vom Partner durch das Zugeben des Zehners die Gelegenheit, in der Farbe zwey Stiche zu machen.

11) Mit König, Dame und fünf oder vier kleinen, spiele ich vom Könige ab.

12) Mit König, Dame und drey oder zwey kleinen spiele ich — beym sonst mittelmäßigen Spiele — den König aus, um das Aß aus der Gegner Hand heraus zu locken; denn sonst könnte es geschehen, daß ich in der Farbe gar keinen Stich erhalte. Bliebe mir der König, dann müßte ich eine kleine nachspielen; um das bey meinem Partner zu vermuthende Aß zunächst zum Levée

zu bringen; oder um den in der Hand meines Partners sich etwa befindenden Buben oder Zehner einen Stich machen zu lassen (befände sich aber das Aß, der Bube und eine kleine in der Hand meines Gegners zur Linken, dann macht er mit denselben ohenhin jedes Mahl zwey Stiche, es möge eine kleine oder die Dame von mir nachgespielt werden); ferner um meine Dame vielleicht frey spielen zu können.

13) Mit König, Dame und einer kleinen (nicht Zehner) spiele ich — in der Regel — gar nicht an, sondern warte das Anspielen von wem immer ab. Bin ich aber zum Anspielen gezwungen, dann spiele ich — in der Regel — den König ab; weil ich dadurch ganz sicher einen Stich machen werde, und falls mein Freund den Buben hat, so machen wir ohnehin zwey Stiche. Bliebe mir nun der König, dann spiele ich die Dame nach; denn da wäre die Hoffnung, die Dame frey spielen zu können, sehr klein; ja beym Nachspielen eines kleinen Blattes würde ich mich nur der Gefahr aussetzen, daß der Gegner mit einem geringen Blatte einen Stich erhielte.

14) Mit Dame, Buben und Neuner, — mit Dame, Buben, Neuner und andern kleinen spiele ich die Dame ab; denn bringt

der Partner die Farbe wieder, so mache ich durch das Zuwerfen des Neuners wahrscheinlich mit dem Buben einen Stich.

15) Mit Dame, Buben und einer kleineren als Neuner, spiele ich — in der Regel — von der Dame ab.

Als Ausnahme invitire ich.

B. Von der Invite in der Nicht=Atout=Farbe.

§. 7. Die beste große Invite wäre:

König, Bube, Zehner und andere kleine.

Ich invitire jedes Mahl mit dem Zehner, und ja nicht mit einer kleinen; denn hat mein Partner das Aß, so zeigt sich eine große Wahrscheinlichkeit, in der Farbe allemahl drey Stiche zu machen; dann hindere ich dadurch die Gegner, mit ihren kleinen einen Stich zu machen. — Aber spiele ja nie den Buben an; denn sonst opfere ich meine Tenace, und laufe Gefahr, in der Farbe vielleicht gar keinen Stich zu machen. (Vergleiche 1. Hptst. 1. Abth. §. 7.)

König, Bube und Zehner allein wäre zwar auch eine große Invite; aber ich spiele selbe — in der Regel — gar nicht an. Bin ich aber zum Anspielen gezwungen, dann invitire ich.

§. 8. Gute Spieler werfen den Zehner aus in folgenden Fällen:

a) Beym König, Dame, Buben und Zehner; (vergl. vorangehenden §. 4.)

b) bey Dame, Buben, Zehner und Neuner;

c) beym König, Buben, Zehner und Neuner;

d) beym König, Buben, Zehner und andern — ohne Neuner — kleinen;

e) beym König, Buben und Zehner allein;

f) beym Zehner, Neuner und Achter;

g) beym Zehner und **nur** zwey kleinen daneben.

h) beym Aß, Dame, Buben und Zehner; oder noch einer kleinen daneben, — fange ich jedes Mahl mit dem Zehner an, und nicht mit dem Aß; denn dadurch wird die Hoffnung, den König zu fangen, größer.

Gute Spieler werfen den Neuner — in der Regel — gar nie aus. Als Ausnahme nur in folgenden zwey Fällen:

a) Beym König, Dame, Buben, Zehner und Neuner; denn hat mein Gegner zur Linken das Aß, so setzt er selbes nicht gleich das erste Mahl ein, und läuft so Gefahr, es zu verlieren; — und

b) wenn unter allen andern Übeln die Anspielung eines Neuners das kleinste Übel, der kleinste Schade wäre.

Was aber den Achter betrifft, so vermeiden gute Spieler das Ausspielen desselben so viel als möglich.

§. 9. Gute kleine Inviten — vom Siebner abwärts — sind:

1) Mit Aß und vier kleinen — und sonst nichts Guten in andern Farben, dabey aber doch stark in Atouts — invitire ich; denn durch die Force in Atouts kann ich in den Stand gesetzt werden, mit meinen kleinen freye Stiche zu machen, obschon ich vom Partner auf keine Unterstützung in dieser Farbe zu rechnen hätte. — Dabey aber noch dazu schwach in Atouts, spiele ich vom Aß ab.

2) Mit Aß und drey oder zwey kleinen, invitire ich jedes Mahl; denn hat mein Gegner zur Linken den König zweymahl besetzt, so würde er unrecht spielen, wenn er den König auf meine kleine setzen würde; hat nun mein Partner die Dame, so gewinne ich sammt Partner zwey Levée in dieser Farbe; — hingegen die Dame keinen Stich gemacht haben würde, wenn ich das Aß zuerst angespielt hätte.

3) Mit König, Buben und zwey oder mehreren kleinen.

Wenn ich auf den König invitire, und mein Gegner zur Rechten spielt die Farbe nach: so bleibt, wenn er den Stich mit dem Zehner (oder in andern Fällen mit dem Buben) genommen hat, mir nichts anders übrig, als den König sogleich einzusetzen. (Vergl. 4. Hptst. §. 3.)

4) Mit Dame, Buben und zwey kleinen invitire ich in der Regel.

Als Ausnahme spiele ich die Dame.

5) Mit Dame, Zehner und zwey kleinen.

6) Mit König und zwey oder drey kleinen; denn es ist zu vermuthen, daß mein Partner das Aß oder die Dame habe.

§. 10. Schlechte kleine Inviten sind:

1) Mit Dame und zwey oder drey kleinen;
2) mit Buben und zwey oder drey kleinen.

Mit Dame und zwey oder drey kleinen ist, — wenn anders das Anspielen nöthig wäre, — in der Regel zu invitiren; indeß bleibt dieß jederzeit eine schlechte Invite, und es wäre daher besser, wenn diese Farbe von meinem Partner oder Gegnern gebracht wird; wodurch ich eher die Hoffnung erhalte, die Dame zum Stiche zu bringen; oder um dadurch, falls das Aß zu meiner Linken wäre, den König bey meinem Partner zu be-

freyen. — Als Ausnahme spiele ich die Dame ab; sofern ich nähmlich gegründete Ursache habe zu glauben: daß dieß die Farbe des Partners sey, und ich noch obendrein stark iu Atouts wäre. — Mit Buben und zwey oder drey kleinen ist, — wenn ich in andern Farben auch nichts Gutes habe, — in der Regel zu invitiren; denn es bleibt mir doch die Hoffnung, daß, wenn zwey Figuren zugleich fallen, der Bube einen Stich mache. Ob es gleich aber immer eine sehr schlechte Invite bleibt, so ist es, — in der Regel, — dennoch besser, daß ich darauf invitire, als daß ich den Buben abspiele; denn wenn ich auch durch Abspielung des Buben meinem Partner zeigen wollte, daß ich schlechte Blätter in der Farbe habe, — welches sich auch außerdem bald genug zeigen wird (und auch nicht immer, wie z. B. beym: Buben, Zehner und Neuner, oder beym: König, Dame, Buben und mehreren andern kleinen der Fall ist), — so würde ich doch meinen Gegnern bald zu viel Licht von meinen Karten geben, und diese würden dann ihr ganzes Spiel auf meines Partners Karten machen, und es entstünde daher der größte Nachtheil durch solches Abspielen. — Als Ausnahme spiele ich den Buben ab, wie oben die Dame.

Fünfter Abschnitt.

Über den Singleton.

§. 1. Allgemeine Richtschnur.

Die Spieler aus der alten Hoyle'schen Schule spielen nie einen Singleton an, ohne sechs kleine Atouts. Die meisten neuern Whistspieler thun es aber wegen Schwäche an Atouts, z. B. mit vier kleinen. Einige sogar nur mit drey oder zwey kleinen Atouts und noch überdieß mit übrigen schlechten Handkarten, um sich dabey gerade durch das Invitiren mit Singleton gegen Schlem zu sichern; denn, sagen sie: falls unser Partner das Aß davon hätte: so bringt selber diese Farbe gleich nach; falls aber auch das Aß zu unserer Linken wäre, so geht der Gegner zur Linken nicht gleich das erste Mahl mit Aß darein, und somit bliebe unserem Partner der Stich mit dem Könige, — falls er ihn hätte; kurz, in beyden Fällen, fahren sie fort, könnten wir auf die sofort vom Partner gebrachten Karten dieser Farbe unsere kleinen Atouts machen. Andere wieder von diesen neuern Spielern werfen den Singleton mit mindestens fünf kleinen Atouts. Andere aber

mit zwey, drey, **höchstens** vier kleinen Atouts, und daneben mit sichern Stechkarten wenigstens in einer Farbe (um nähmlich gegen Schlem gesichert zu seyn), und selbst da werfen sie nur eine Figur als Singleton, — invitiren aber nie mit einem Singleton.

Ferner werden von den Feinden des Singleton-Anspielens folgende zwey Haupteinwendungen, gegen das Spielen des Singletons, gemacht, die eintreffen können, wirklich auch oft eintreffen, und in der That gegründet sind: 1) daß, wenn mein Partner als Dritter, den König in der Farbe hat, und das Aß hinter ihm zur Linken steht, er den König ohne weiters verliert; was nicht geschehen würde, wenn das Ausspielen von einem der Gegner käme; 2) die wesentlichste Haupteinwendung ist: daß, wenn mein Partner den Stich macht, er in der Voraussetzung, das Ausspielen meiner niedern Karte sey eine Invite, folglich eine Force-Farbe anzeige, Atout schlagen könne; oder die Gegner selbst dieß thun möchten, — indem sie bey ihrer eigenen Stärke in dieser Farbe das Ausspielen meines Singletons mit Grunde muthmaßen; wodurch dann mein Spiel sehr verschlimmert werden würde.

Endlich behauptet der berühmte englische

Whistspieler Matthew: man könne bey der Schwäche an Atouts, z. B. mit vier kleinen, allerdings einen Singleton in der Farbe ausspielen, wenn es sich darum handelte, seine Tenace in den andern zwey Farben nicht aufzuopfern. Z. B. Ich hätte vier kleine Atouts, ferner Aß, Dame und zwey kleine in einer zweyten Farbe; König, Buben und zwey kleine in der dritten Farbe, und endlich einen Singleton von der vierten Farbe. Ich würde, sagt Matthew, nun recht thun, wenn ich den Singleton ausspielte; weil einmahl, die Behauptung meiner zwey Tenacen an und für sich Vortheile gewährt; dann hätte ich auch den Vortheil: Stiche zu machen mit den kleinen Atouts, die ich ohnehin nicht sichern könnte. Kurz, in dieser Gattung von Spielen, glaubt Matthew, wird die Wahrscheinlichkeit des Gewinnens durch das Ausspielen des Singletons größer seyn, als die des Verlierens.

Wir wollen nun hinsichtlich des Ausspielens eines Singletons folgenden Grundsatz aufstellen, — und zwar für den Anfänger:

In der Farbe spiele ich einen Singleton — gleichviel Figur oder ein niederes Blatt — **nie** aus; und zwar noch dazu das erste

Mahl in Coup, und ohne mindestens fünf kleinen Atouts.

Für den schon geübteren Spieler gelte folgender Grundsatz:

Mit nur vier oder drey oder zwey kleinen Atouts werfe, bloß im Laufe des Spieles, eine Figur als Singleton nur dann aus: wenn du daraus einen ganz besondern Vortheil zu ziehen gedenkest. — Ausnahmsweise invitire sogar mit einer kleinen als Singleton, wenn du dabey einen besondern Vortheil zu erhalten glaubest.

Dergleichen besondere Vortheile aber könnten seyn:

1) Wenn ich überhaupt die Atouts aus der Gegner Hand heraus haben will; was vorzüglich der Fall bey ihrem Stande auf Neun Marken wäre — so spiele ich einen Singleton, um durch das Ausspielen des Singletons die Gegner selbst zum **Atout**-Ausschlagen zu bestimmen. Durch diese Manipulation werden die Gegner sehr hintergangen: denn finden sich die Gegner selbst stark in dieser Farbe, in der ich den Singleton anspielte, so schlagen sie sogleich Atout aus, in der Absicht, durch das Abhohlen meiner Atouts mein Spiel zu

verschlimmern, verschlimmern aber dadurch nur ihr eigenes. — Oder

2) wenn es sich im Laufe des Spieles zeigte, daß mein Partner in einer Farbe Renonce hätte, und auf diese Farbe, in der ich den Singleton besitze, sich markirte (d. h. wenn er die dritte Farbe abwirft, so zeigt er, daß er in dieser Farbe, wo ich den Singleton habe, Steckkarten besitze); um nähmlich eine Navette heraus zu bringen, und so wechselseitig die Atouts einzeln zu machen. (Vergl. 7. Abschnitt, §. 5.) — Oder

3) um überhaupt seine kleinen Atouts zu machen. Z. B. Mit drey kleinen Atouts, einer Force-Farbe, einer leidlichen Farbe, und dem Singleton in der vierten Farbe; nähmlich in diesem Falle fange ich jedoch zuerst mit der Force-Farbe an, und erst darauf spiele ich den Singleton. Oder z. B. mit zwey, drey oder vier Atouts, und daneben mit sichern Steckkarten wenigstens in einer Farbe — um nähmlich gegen Schlem gesichert zu seyn. — Oder

4) ich hätte überhaupt im Laufe des Spieles kein anderes Interesse, als noch ein einzelnes wichtiges Point zu machen, dann invi-

tire ich sogar mit Singleton. (Vergl. 8. Abschnitt, §. 2. n. 5.) — Oder

5) bey einigen kleinen Atouts, und noch überdieß bey übrigen sehr schlechten Handkarten: um sich vielleicht gerade dadurch gegen Schlem zu sichern.

Folgerungen aus dem bisher Angeführten:

1) In der Regel seye man schon vor dem Ausspielen des Singletons gegen allen Schlem gesichert.

2) Der Hauptvortheil des Singletons-Ausspielens besteht dabey immer im guten Anbringen seiner kleinen Atouts, die ohnehin keinen Stich machen würden.

Was endlich das oben von Matthew selbst angeführte Beyspiel betrifft: so würde ich lieber in der Farbe invitiren, in der ich Aß und Dame habe, als den Singleton anspielen.

§. 2. Vom Ausspielen eines Singletons in der Farbe.

a) Habe ich in irgend einer Farbe als Singleton das Aß — wäre in andern zwey Farben aber schwach, und hätte mindestens fünf **kleine** Atouts: — so wäre es vortheilhaft, dieses Aß auszuspielen; weil dadurch mein Partner, falls er eine Force in dieser Farbe hätte,

noch mehr hierin befestigt wird. Selber aber wird schon zu beurtheilen wissen: ob er mir diese Farbe mit Vortheil könnte mit Atout nehmen lassen, oder seinen ganz eigenen Plan verfolgen solle.

b) Habe ich in der Farbe als Singleton den König: so spiele ich ihn gar nie aus — wäre ich auch gleich stark in Atouts; denn die Hoffnung bleibt mir, daß, wenn mein Partner oder die Gegner diese Farbe anspielen, ich dennoch den König zum Stiche bringen werde.

Einige spielen aber, selbst in der Nicht-Atout-Farbe, als Singleton den König aus; um das etwa in der Hand des Partners sich befindende Aß bey ihm zurückbehaltend zu machen, somit mit dem Könige einen Separat-Stich zu erhalten (denn sonst könnte es sich leicht fügen, daß auf des Partners abgespieltes Aß mein König fruchtlos fiele); kurz um so seinen Freund in dieser Farbe zu befestigen; was auch dann bezweckt wird, wenn das Aß davon wirklich bey einem der Gegner wäre, weil selbes auf den König fallend gemacht wird. Ja sogar könnte ich mir mit meinem ausgespielten Könige als Singleton — wenn gleich das Aß davon der Gegner besäße — dennoch einen Separat-Stich bisweilen versprechen, indem der Gegner nicht jedes Mahl das Aß darauf setzt.

Allein sowohl die Annahme des Asses gerade bey meinem Partner und sein alsogleiches Ausschlagen desselben, als die Annahme: mein Gegner setze das Aß nicht allemahl auf den König, ist in der That sehr precär, fallibel. Ja noch mehr, sogar mein Freund müßte — sobald er in dieser Farbe Aß Doubleton hätte — bisweilen meinen ausgespielten König mit dem Aß stechen, und die Farbe gleich nachbringen; weil er die Dame und eine Force daneben in dieser Farbe mit allem Rechte bey mir vermuthen darf, aber in seiner Hoffnung sich nur zu sehr getäuscht finden wird. Ferner könnte es sich sehr leicht fügen: daß mein Gegner zur Rechten beym Besitze der Dame davon (nachdem mein König von meinem Gegner zur Linken mit dem Aß überstochen wurde), nur zu sehr merkend, daß ich den König als Singleton ausspielte, anfangen würde, Atout zu fordern. Somit bleibt es allemahl das Sicherste, den König Singleton in der Nicht-Atout-Farbe gar nie auszuspielen; sowohl hinsichtlich dessen, um dennoch den König zum Stiche zu bringen, als hinsichtlich der Hoffnung, meinen Partner in dieser Farbe, falls er eine Force darin hätte, noch mehr zu verstärken. Wozu also ohne alle Noth vorsätzlich sich dem blosen Gerathewohl aussetzen?!? Ganz et-

was anders wäre es, wenn mein Partner sich auf diese Farbe markirte.

c) Habe ich als Singleton die Dame, oder den Buben — wäre in andern zwey Farben aber schwach, und hätte mindestens fünf kleine Atouts — so spiele ich selbe ohne weiters aus; denn durch das Ausspielen der einen oder der andern Figur werde ich meinen Partner in dieser Farbe, falls er eine Force darin hätte, noch mehr verstärken.

d) Habe ich als Singleton nur ein niederes Blatt vom Zehner abwärts — besäße in andern zwey Farben auch keine Stechkarten, und hätte daneben nicht einmahl fünf kleine Atouts — so spiele ich selbes — in der Regel — nicht aus. Denn durch das Ausspielen würde ich nicht nur meinem Partner eine Figur aus der Hand spielen, sondern auch meine Gegner veranlassen: daß sie Atout schlagen, und so in dieser Farbe, in der ich Singleton hätte, völlig die Oberhand gewännen; ja sogar Gefahr laufen könnte, um so leichter Schlem zu werden.

§. 8. Vom Anspielen eines Singletons in Atout.

a) Rücksichtlich der Honneurs gilt folgender Grundsatz:

Ich spiele ein Honneur als Singleton, sobald mein Partner das unmittelbar darauf folgende höhere oder niedere Honneur retournée hat.

Daher spiele ich als Singleton das Aß aus, sobald mein Partner König retournée hat.

Ausnahmsweise nur dann, wenn mein Spiel an und für sich Atout-Ausschlagen erheischt, z. B. ich wäre stark in drey Farben; oder auch nur in zweyen.

Den König dann aus, sobald mein Partner Aß oder Dame retournée hätte.

Ausnahmsweise, wie oben.

Die Dame dann aus, wenn mein Partner König oder Buben retournée hätte.

Ausnahmsweise, wie oben.

Den Buben dann aus, sobald mein Partner Dame retournée hätte.

Ausnahmsweise, wie oben.

Die Dame auch dann, wenn mein Partner Aß retournée hätte. — Den Buben auch dann, wenn mein Partner Aß oder König retournée hätte.

b) Rücksichtlich der kleinen — vom Zehner abwärts — Atouts gilt folgender Grundsatz:

Ich spiele einen kleinen Atout als Sin-

gleton, sofern ich die Atouts heraus haben will; nähmlich ich wäre stark in allen drey übrigen Farben. Oder die Gegner wären auf dem Stande der Neun Marken; jedoch mit Berücksichtigung meiner Farben.

Sechster Abschnitt.

Über den Double-Tong.

§. 1. Zwey Karten in irgend einer der vier Farben, nennet man Double-Tong; gleichviel ob selbe unmittelbar auf einander folgen — geschlossener Double-Tong genannt — z. B. Aß und König; oder nicht, z. B. Aß und Dame. — Im letzten Falle wäre zugleich eine Tenace.

§. 2. So unrathsam es ist, einen Singleton anzuspielen, wenn ich — in der Regel — nicht mindestens fünf kleine Atouts habe: so wäre es noch weniger rathsam, eine Farbe auszuspielen, in der ich Double-Tong habe; besonders aber, wenn beyde Karten noch daneben geringe sind, oder eine Tenace enthielten. Denn die Gegner merken es gar bald, und fangen Atout zu fordern an, und gewännen so in die-

ser Farbe — in der ich Double-Tong hätte — die Oberhand; wodurch dann mein Spiel sehr verschlimmert werden könnte. Oder ich würde dadurch etwa Figuren aus der Hand meines Partners spielen, mit denen er vielleicht einen oder zwey Stiche gemacht hätte.

Der Vortheil des Double-Tongs-Anspielens könnte im Anbringen meines einzigen, oder zweyer, oder höchstens dreyer kleinen Atouts beym Wiederbringen dieser Farbe bestehen.

Ich sagte darum: **weniger** rathsam; weil ich beym Double-Tong eine kleinere Hoffnung habe, **sobald** zum Anbringen meiner kleinen Atouts zu kommen.

§. 3. Vom Ausspielen eines Double-Tongs in der Farbe.

a) Habe ich in irgend einer Farbe Aß und König Double-Tong — daneben in einer der zwey andern Farben vier oder wohl gar noch mehrere Blätter — so spiele ich selbst weder das Aß noch den König davon an; weil dieser Double-Tong mir verhülflich seyn muß für diese meine andere Force-Farbe, um mit dem Einstiche des Asses oder Königs wieder zum Spiele meiner Farbe gelangen, oder selbe frey spielen zu können.

Ausnahmsweise: Um meinen einzigen,

oder zwey kleine Atouts gut anzubringen; jedoch in diesem Falle spiele ich Aß und König gleich weg.

b) Mit König und Dame Double-Tong in der Farbe spiele ich König und Dame ab, und erwarte das weitere Bringen dieser Farbe von wem immer. Hat mein Partner das Aß, so machen wir vielleicht drey Stiche in dieser Farbe; hat er selbes nicht, so entsteht kein Schade.

c) Mit Dame und Buben Double-Tong die Dame und Buben. Denn hat mein Partner das Aß, und steht der König zu meiner Linken, so wird der König gefangen; falls er aber nicht zur Linken stehen sollte, so entstünde daraus kein Schade.

d) Mit Aß und einer kleinen Double-Tong spiele ich — sobald ich schon selbst diese Farbe bringen müßte — jederzeit das Aß aus. (Vergl. 1. Hauptst. §. 5.)

e) Mit König und einer kleinen Double-Tong spiele ich diese Farbe — in der Regel — gar nicht an; denn mir bleibt die Hoffnung, mit dem König einen Stich zu machen.

Ausnahmsweise: Mein Partner markirte sich auf diese Farbe; in welchem Falle ich dann den König spiele.

f) Mit Dame und einer kleinen Double-Tong, oder

Buben und einer kleinen Double-Tong spiele ich immer die höchste Karte aus: denn falls mein Partner in dieser Farbe Stechkarten besitzt, wird er darin noch mehr befestiget.

g) Mit zwey niedern Blättern Double-Tong spiele ich — falls ich müßte — immer die höchste dieser beyden Karten aus.

Was endlich betrifft die Double-Tongs: Aß und Dame, Aß und Buben, König und Buben, so darf damit nie angespielet werden; denn sonst opfert man seine Tenace; und, was den letzten Fall anbelangt, würde man sich auch der Gefahr aussetzen, darin gar keinen Stich zu bekommen.

§. 4. Vom Anspielen eines Double-Tong in Atout.

Hier gilt folgender Grundsatz:

Ich spiele Double-Tong in Atout, sofern ich entweder die Atouts heraus haben will; nähmlich ich wäre stark in **drey** Farben; oder auch nur in zweyen, jedoch erst nach im Laufe der Coups eingehohlter gegründeter Vermuthung: mein Partner habe in der dritten Farbe Stechkarten; — oder die Gegner wären auf dem

Stande der Neun Marken; — oder sofern mein Partner den unmittelbar darauf folgenden höheren oder niederen Honneur retournée hätte; jedoch auch in diesen zwey letzteren Fällen immer mit Berücksichtigung meiner übrigen Handkarten.

a) Mit Aß und König Double-Tong in Atouts spiele ich — sobald ich müßte — beyde gleich weg. (Vergl. 4. Abschn. 1. Abth. §. 8. n. 1.)

b) Mit König und Dame Double-Tong in Atouts fange ich mit König an, und spiele darauf die Dame.

c) Mit Dame und Buben Double-Tong zuerst die Dame und dann den Buben.

d) Wenn ich was immer für einen Honneur und einen kleinen Atout Double-Tong habe, so spiele ich den Honneur zuerst.

e) Habe ich zwey niedere Atouts Double-Tong, so fange ich mit dem höchsten an; dadurch unterstütze ich so viel als möglich das Spiel meines Partners.

f) Was endlich betrifft die Double-Tongs in Atouts:

Aß und Dame, Aß und Buben, König und Buben — so spiele ich damit selbst nie an, besonders erwarte lieber darin das An-

spielen von Seite meines Partners. (Vergleiche 4. Abschnitt, 1. Abth. §. 8. n. 7 und n. 10.)

Außer mein Partner hätte König retournée — ich hingegen Aß und Dame, oder Aß und Buben — so spiele ich in beyden Fällen das Aß. — Oder mein Partner hätte Aß oder Dame retournée — ich hingegen König und Buben, so spiele ich in beyden Fällen den König an. (Siehe 2. Abschn. §. 4.)

Mit Double-Tong Aß und Dame — sofern mein Partner Buben retournée hätte — oder mit Double-Tong Aß und Buben — sofern mein Partner Dame retournée hätte — fange ich nie an, sondern warte das Anspielen von ihm ab. (Siehe 2. Abschn. §. 4.)

§. 5. Bis heut zu Tage wird sowohl in Atout als in der Farbe bey dem Abspielen der geschlossenen Double-Tongs: Aß und König, König und Dame, Dame und Buben allgemein der Anfang mit der höchsten Karte gemacht — ausgenommen den Doubletong: Aß und König, bey welchem man bloß in dem ohnehin äußerst seltenen Falle des Mutirens, Abbrechens dieser Farbe, um dann mit dem Aß einen Einstich zu bekommen, mit dem Könige anfängt. Seit einer Zeit aber pflegen Einige in allen drey genann-

ten Double-Tongs mit der niedrigsten derselben anzufangen.

Allein wenn sich gleich gegen diese neueste Verfahrungsart nichts Wesentliches einwenden läßt: so würde ich doch die früher bezeichnete und bisher allgemein angenommene Art beym Abspielen der berührten Double-Tongs, der neuern Methode — die ohnehin keinen besondern Vortheil gewährt — vorziehen; aus dem einzigen Grunde, weil die frühere Methode bereits das Bürgerrecht erhielt; hingegen bey der neuern man erst vorläufig, vor dem Beginnen des Spieles, bemüssigt wäre: seine Mitspieler ausdrücklich davon zu verständigen.

Siebenter Abschnitt.

Über das Forciren.

§. 1. Es ist ein Hauptgrundsatz, meinen Partner nie zu forciren — am allerwenigsten dann, wenn ich selbst nicht stark in Atouts bin.

§. 2. Ausnahmen von dieser Regel:

Nähmlich wenn ich gleich selbst nicht stark in Atouts wäre, so forcire ich doch meinen Partner in folgenden Fällen:

1) Wenn der Partner selbst einen Singleton in dieser meiner Force-Farbe ausgespielt hat.

2) Wenn der Partner ein schwaches Spiel **überhaupt** zu erkennen gab.

3) Wenn ich die Kenntniß einer größer vorhandenen Atouts-Stärke **gegen** mich habe.

4) Wenn sich zwischen mir und dem Partner eine Navette eröffnet hat.

Dagegen müßte aber auch mein Partner, seye er noch so stark in Atouts — statt Atout zu fordern, in seiner Force-Farbe, in der ich Renonce hätte, fortspielen. (Vergl. folgenden §. 7. n. 3.)

5) Wenn ich ganz unter Schlem stehe, und durch das einmahlige Forciren mich vor demselben verwahren kann.

6) Wenn ich bloß um den Trick zu gewinnen ausgehe; — oder durchs Forciren ein einzelnes wesentliches Point der Marke zu sichern gedenke. Z. B. 1, 5, 8 oder 9. — (Vergl. Anhang über die dreyzehnte Karte §. 1. litt. d.)

§. 3. Bin ich stark in Atouts und habe noch obendrein die Steckkarte sammt kleinen Blättern von der Invit-Farbe meines Gegners: so forcire ich meinen Partner mit den **niedern** Blät-

tern, und hebe die Stechkarte bis **zuletzt** auf; um den Invitanten doch noch in der Folge in seiner Invite-Farbe überstechen zu können. (Vergl. 1. Hauptst. 1. Abth. §. 4.)

§. 4. Wenn mein Partner eine von mir — oder von Einem meiner Gegner — gespielte Farbe mit Atout sticht und nicht Atout bringt: so spiele ich ihm dieselbe Farbe — sobald ich kann — wieder an. — Wenn hingegen mein Partner eine gespielte Farbe mit Atout sticht, aber gleich nachher Atout fordert: so gibt er dadurch zu erkennen, daß ihm die Renonce-Farbe nicht angespielt werden soll, sondern ebenfalls Atout nachgebracht werde.

§. 5. Oft gibt mir der Partner seine Force-Farbe durch die Renonce in meiner Invit-Farbe zu erkennen. In diesem Falle spiele ich, sobald als möglich, die Farbe an, in der ich meinen Partner stark vermuthe — gesetzt auch, ich hätte in dieser seiner Force-Farbe nur einen Singleton — so wäre es doch besser, ihn eher anzuspielen, als sofort meinen Partner in meiner Invit-Farbe zu forciren, seye ich auch daneben noch so stark in Atouts. Dieß Verfahren hat den doppelten Vortheil; erstens um eine Navette zwischen mir und dem Partner heraus

zu bringen (sollte auch einer meiner Gegner das Aß in meiner Invit=Farbe vorgesetzt haben, um die Navette zu verhindern), dann um meinen Partner in dieser seiner Force=Farbe zu befestigen. (Vergl. 5. Abschn. §. 1. n. 2.)

§. 6. Wenn mein Partner auf meine gewinnende Karte einer Farbe das Aß einer **andern** Farbe zuwirft, so gibt er mir dadurch zu erkennen: daß er die ganze Force dieser andern Farbe habe; — in diesem Falle hätte ich sogleich Atout zu fordern.

Wirft er aber den König einer andern Farbe darauf, so belehrt er mich: entweder daß er ihn als Singleton habe, und so die großen Blätter davon in der Hand der Gegner mit Atout abstechen wolle; oder in dieser Farbe eine bedeutende Sequenz vom Könige besitze. In diesen Fällen spiele ich sogleich diese seine sich machende Renonce=Farbe an.

Wirft er die Dame einer andern Farbe ab; so ist sie ohne weiters Singleton, und ich bringe daher seine Renonce, d. h. diese seine weggeworfene Farbe nach.

Wirft er den Buben einer andern Farbe ab: so kann ich diesen Buben entweder als Singleton annehmen, oder auch noch die Dame

bey meinem Partner vermuthen. Dießfalls spiele ich — stark in Atouts — Atout an; sonst diese seine sich erst machende Renonce-Farbe.

Wirft endlich mein Partner keine großen, sondern kleine Blätter vom Zehner abwärts einer andern Farbe darauf ab; so setze ich das Abspielen meiner gewinnenden Blätter fort; um ihm die Gelegenheit zu verschaffen, seine Farbe abzuwerfen. (Vergl. 3. Hauptst. §. 15.)

§. 7. Richtschnur für denjenigen, der von seinem Partner forcirt wird. Mit einem starken Atout-Spiele (ja auch nur mit einem Honneur und noch drey andern niedern Atouts, ja auch sogar nur mit dem Zehner und noch drey andern Atouts), besonders bey einer zahlreichen Farbe daneben, vermeide ich das Trumpfen einer Farbe, und vor Allem, so viel als möglich, das Surcoupiren, das Überstechen mit einem stärkeren Atout, das Übertrumpfen meines Gegners zur Rechten, sondern werfe — in der Regel — nur eine unbedeutende Karte einer andern Farbe zu. Denn der Hauptzweck ist, sich eine lange Reihe von Haupt-Stechkarten zu bilden, und den letzten Atout aufzubewahren, um in das Spiel dringen zu kön-

nen, und dieselbe Absicht seiner Gegner zu vereiteln. Durch das bloße Zuwerfen einer verlierenden Karte aber verbleiben demnach nur zwölf Atouts — indem der Gegner zur Rechten bereits einen Atout zuwarf — somit wird sowohl das eigene Spiel stärker, als auch die Stellung meines Partners besser; statt daß, wenn ich übertrumpft hätte, alle diese Vortheile preis gegeben würden, bloß um mir nur einen einzelnen Stich zu sichern. (Vergl. 1. Abschn. §. 3. n. 4.)

Eine Ausnahme von dieser Regel hat in folgenden drey Fällen Statt:

1) Wenn mein Gegner zur Rechten selbst bereits ein großes Atout-Spiel entwickelt hat. Denn in diesem Falle müßte ich freylich suchen, daß mir doch wenigstens die Stiche verbleiben, die ich, wie immer, nur machen könnte.

2) Wenn mein Partner durchaus sich **fest** entschlossen zeigt mich zu forciren.

Um zu sehen, ob dieß wirklich der Fall sey, darf ich nur Acht haben: ob mein Partner eine gewinnende oder eine verlierende Karte der Farbe spiele, die ich zu übertrumpfen schon ein Mahl verweigerte. — Spielt mein Partner die gewinnende, so zeigt sich daraus keinesweges, daß er mich forciren wolle, sondern

bloß dem Gegner einen Atout heraus zu locken abziele; somit spiele ich mein eigenes Spiel fort. Spielt mein Partner aber die verlierende Karte, so darf ich annehmen, daß er selbst stark in Atouts sey, und nur darauf rechne, meine eigene lange Atout-Reihe zu vertheidigen.

3) Wenn eine Navette zwischen mir und meinem Partner eröffnet ist; weil wir dadurch mit den Atouts einzeln die Stiche machen. (Vergl. vorherg. §. 3. n. 4.)

§. 8. Vorschriften für denjenigen, der seinen Gegner forcirt.

1) Wenn sich Einer meiner Gegner weigert, meine Farbe mit Atout zu nehmen, und eine kleine, niedere, verlierende Karte einer andern Farbe zuwirft, so darf ich, Forçant, daraus schließen: daß sein Spiel außer den Atouts, aus einer Force-Farbe mit einer andern schwächern bestehe, somit darum nicht Atout darauf setzen wolle, um seine Atouts zusammen zu halten — — oder, wäre es mein Gegner zur **Linken**, der sich weigerte, auch aus Furcht, von meinem Partner mit einem stärkeren Atout überstochen zu werden. — — Nun in diesem Falle spiele ich selbst seine schwächere Farbe, der er sich entledigt, an

— jedoch nur sofern ich, oder nach gegründeter Vermuthung mein Partner, die Stechkarten darin besitze. Gefehlt aber wäre es, ihn zu forciren; um ihm nicht die Gelegenheit zu geben, seine schlechten Blätter in der Farbe, wo ich oder mein Partner die Stechkarten besitze, auf meine forcirenden Blätter abzuwerfen, und sofort meine oder des Partners Stechkarten mit Atout zu nehmen. — Tritt aber der so eben erwähnte Fall nicht ein, dann verharre ich fest beym Forciren.

Wenn sich Einer meiner Gegner weigert, meine Farbe mit Atout zu nehmen, und die **Dame** oder den König einer andern Farbe abwirft, so kann ich daraus erkennen: daß dieser mein Gegner nur zwey Farben habe, von denen die eine Atout ist. In diesem Falle muß ich die Stiche machen, die ich wie immer nehmen kann; ich spiele demnach ja nicht seine Force-Farbe oder Atout an, sondern **forcire** ihn, und gebe dadurch auch zugleich dem Partner Gelegenheit, seine Atouts anzubringen, der, wenn er kann, augenblicklich stechen **muß**.

2) Man suche immer denjenigen seiner Gegner, welcher in Atouts der stärkere ist, zu forciren; — selten den schwächeren; — nie

Beyde zugleich; denn sonst — was den zweyten und dritten Punct betrifft — bereitet man den Gegnern selbst das Spiel, und gibt dem Einen Gelegenheit, seine kleinen Atouts anzubringen, während der Andere seine unbedeutenden Blätter in einer andern Farbe zuwirft. Z. B. Ich hätte sechs kleine Atouts und die ganze Force in einer Farbe; mein Gegner zur Linken oder zur Rechten hätte eine Sixeme majeure in Atouts, eine Quatrieme majeure in einer andern Farbe, und eine Tierce majeure in einer dritten. In diesem Falle ist es offenbar, daß, wenn mein Gegner zur Linken oder zur Rechten genöthigt wird, durch das Ausspielen meiner Force-Farbe ein einziges Mahl mit Atout zu stechen, dieß die Levée für mich gewinnen macht, der ich sonst einen Schlem verloren hätte.

Sollte gleich das erwähnte Beyspiel unter die äußerst seltenen gehören, so vergehen doch wenige Robber, in denen die Wahrheit dieser aufgestellten Regel nicht bewährt würde.

Achter Abschnitt.

Von dem Benehmen, wenn man nur auf den Trick — odd trick, d. i. siebenten, ungleichen, letzten Stich — spielt.

§. 1. Dieß tritt dann vorzüglich ein, wenn ich mich auf dem Stande Sieben, oder Neun markirt zu haben bereits befinde; wo ich im ersten Falle auf Acht Marken zu kommen, im zweyten die Partie zu gewinnen beabsichtige. (Vergl. 1. Abschn. §. 3. n. 7.)

§. 2. Da beobachte ich nun folgende Regeln der Vorsicht:

1) Ich fordere ja nicht Atout — falls ich auch ein schönes Spiel hätte. Denn da ich nur auf einen Trick spiele, wäre es unvernünftig zu wagen, um deren nur vielleicht mehrere zu machen.

2) Ich fordere keineswegs Atout, sobald es wahrscheinlich ist: daß mein Partner eine Farbe mit Atout nehmen werde; denn es ist offenbar besser, ihn seine Atouts machen zu lassen.

3) Bin ich ziemlich stark in Atouts, so ist es gut, nur immer dem Partner die Stiche zu lassen; wodurch ich wahrscheinlich den letzten

Stich machen werde. Dieß tritt vorzüglich dann ein, wenn ich und mein Partner in der einen und derselben Farbe Renonce habe, und sofort die vom Gegner angespielte Farbe mit Atout zu nehmen wäre.

4) Ich mache so bald als möglich meine Stiche, und bin äußerst vorsichtig im Unternehmen der Finessen; aus Besorgniß: daß sie großen Nachtheil zufügen, und den Trick verfehlen lassen könnten.

5) Habe ich in irgend einer Farbe einen Singleton, und daneben bloß zwey oder drey kleine Atouts: so spiele ich — im Laufe des Spieles — den Singleton: dadurch könnte es mir gelingen, einen oder zwey kleine Atouts zu machen; **besonders** wenn ich nach dem mit Atout gemachten Stiche meinen Partner zum Levée bringen könnte. (Vergl. 5. Abschn. §. 1. n. 4.)

Neunter Abschnitt.

Auf wichtige Points spielen.

§. 1. Hauptgrundsatz:

Überhaupt bey einem rückständigen Markenstande kann ich zwar einen Stich wagen, um zwey Stiche zu gewinnen; — aber bey ei-

nem vorgerückten Markenstande muß ich vorsichtiger zu Werke gehen; außer ich hätte große Wahrscheinlichkeit, durchs Wagen die Partie zu gewinnen. Nähmlich diese ganze Vorschrift dreht sich wesentlich um dieß: Ich sehe darauf, daß die Gegner durch mein Vergeben eines Stiches ja nicht zu einem **Trick** gelangen, und so ihren Markenstand um Eines vorwärts bringen. Machten daher die Gegner, durch das Vergeben eines Stiches von meiner Seite, bloß einen unbedeutenden Stich, aber deßwegen noch keinen Trick: so wäre mein Vergeben eines Stiches von gar keiner Wichtigkeit für die Gegner selbst, wohl aber für mich nach Umständen.

§. 2. Folgerungen:

a) Wenn die Gegner erst drey oder vier markirt haben, und es mir frey steht: auf Acht oder Neun Marken zu kommen, so ziehen einige Whistspieler das Erstere dem Letzteren vor. Allein es ist dieß eine wahre Gusto- oder Lieblingssache.

b) Stehe ich aber schon auf acht Marken, und es hängt von mir ab: den Trick zu machen, somit auf neun Marken zu kommen, oder den Trick zu vergeben, somit bey acht Marken zu verbleiben, so muß ich doch das Erstere — ungeachtet auf dem Markenstande Neun mir die

Honneurs nicht gelten, und eben daher durch sie die Partie nicht zu beendigen ist — ohne weiters dem Letzteren vorziehen; weil es nachtheiliger seyn dürfte, diesen Trick den Gegnern zukommen zu lassen, wodurch ihr Markenstand um Eins vorwärts kommen würde.

c) Haben beyde Spielerpaare Acht angelegt, und es kann in dem vorliegenden Spiele nur ein Trick gemacht, somit markirt werden: so suche ich mit Aufopferung dieses Tricks es dahin zu bringen, daß die Gegner Neun anlegen müssen.

d) Auch wenn die Gegner in ihrem Markenstande noch weit zurück sind, aber im gegenwärtigen Spiele viele Points anzulegen im Stande wären: so suche ich dieses Spiel so zu lenken, daß von ihnen nicht Acht, sondern Neun markirt werden.

§. 3. Concrete Fälle.

a) Beyde Spielparteyen stehen auf Neun markirt, die Partey A und C hätte im gegenwärtigen Spiele bereits sechs Stiche, die Partey B und D aber drey Stiche. Ferner A hätte: Buben mit einem kleinen Atout und zwey Careaux in der Hand, und wäre zugleich am Ausspielen. B, sein Gegner zur Linken, hätte:

Dame und Zehner in Atouts, dann zwey Trefls. C, der Partner vom A hätte: zwey kleine Atouts und zwey Careaux. D, der letzte Spieler, hätte: Aß und einen kleinen Atout, ein Trefl und Coeur. Nun spielte A eine Careau an, die, weil selbe vom Gegner zur Linken (B) nicht mit Atout genommen wurde, sein Partner D mit Atout einstechen mußte.

Frage. Wie soll D spielen, um alle vier Stiche, somit den Trick zu gewinnen? Antwort. Da D einsieht, daß dieß nur dann möglich sey, wenn sein Partner B die **Dame** nebst dem Zehner hätte, — mit welcher Dame B einen Impaß machen könnte, — so entschließt sich D mit dem Atout-Aß die Careau zu nehmen, spielt den kleinen Atout nach, und gewinnt richtig die Partie. — (Vergl. 1. Abschn. §. 16.)

b) Es wären bereits neun Karten heraus, und mir verblieben die zwey kleinsten Atouts und zwey gewinnende Blätter von meiner Force-Farbe, und käme so eben durch das Einstechen mit einer der gewinnenden Karten in die Vorhand. Die zwey bessern Atouts wären zwar in der Hand der Gegner, nur läßt sich nicht bestimmen: ob sie in einer Hand oder vertheilt stehen.

Frage. Was soll ich als Vorhand anspielen? Antwort. Das läßt sich nur durch den Stand der Marken bestimmen; der allein entscheiden kann, ob ich durch das Atout-Spielen zwey Stiche gegen einen wagen, oder meine Force-Karte anspielen solle. Denn wäre weder auf meiner noch der Gegner Seite der Stand der Marken hoch vorangerückt, so wäre es allemahl offenbar zur Unzeit Atout zu spielen; weil ich zwey Stiche wagen würde, die ich durch das Anspielen meiner Force-Karte allerdings verhindern könnte.

Angenommen nun, daß ich bereits Sieben markirt, im gegenwärtigen Spiele schon sechs Stiche gemacht hätte, und den siebenten Stich so eben durch das Einstechen mit einer der noch besitzenden zwey Stechkarten in der Farbe mache: so müßte ich um so eher wagen, Atout zu spielen; weil, wenn die Atouts vertheilt sind, ich in Allen drey Points mache, und die Partie gewinne; wären aber die Atouts auch nicht vertheilt, und machte ich in denselben keinen Stich, so käme es doch auf Acht Marken zu stehen, was der Gewißheit, auf Neun Marken zu kommen, ohne weiters vorzuziehen ist.

Angenommen aber: die Gegner stünden auf Neun Marken, und hätten im gegenwärtigen

Spiele vier Stiche; ich hingegen hätte fünf Stiche und machte den sechsten so eben durch das Einstechen mit einer noch besitzenden zwey Stechkarten in der Farbe, so dürfte ich ja nicht wagen, Atout zu spielen; weil in dem Falle, daß die beyden andern Atouts in einer Hand der Gegner wären, offenbar die Gegner die Partie gewinnen werden.

Zweytes Hauptstück.

Regeln vorzugsweise für die zweyte Hand im Spiele, oder von dem Benehmen beym Anspielen und Invitiren des Gegners zu meiner Rechten.

§. 1. Erste Regel. Wenn das Aß in der Farbe von meinem Gegner zur Rechten ausgespielt wurde, und ich — als Zweyter — hätte: die Dame und eine kleine, oder den Buben und eine kleine davon — — so gebe ich **jederzeit** eine kleine darauf; denn durch das Daraufgeben der Dame oder des Buben — wenn gleich dann und wann — werde ich doch nie meinen Gegner zum Mutiren der Farbe, von der

er das **Aß** abspielt, zu bestimmen bezwecken; anderer Seits riskire ich, daß, da mein Partner durch diese Maske irre geführt wurde, seine getäuschte Voraussetzung uns einen Nachtheil bringen könnte.

Hätte ich — als Zweyter — König und eine kleine in der Farbe — — so gebe ich nur als Ausnahme den König auf das Aß. (Vergleiche des Anhanges von der Tenace §. 6.)

§. 2. Zweyte Regel. Wenn ein König von meinem Gegner zur Rechten in der Farbe ausgespielt wurde, und ich, als Zweyter, hätte davon: das Aß, den Buben und eine kleine Karte, so nehme ich ihn mit dem Aß; wodurch man den Gegnern den größtmöglichsten Schaden zufügt.

Etwas anders aber wäre es: wenn

a) die besagte Farbe bis **auf die Letzte** gebracht würde; wofalls ich — als Zweyter — den König **nicht** nehmen dürfte (vergleiche des Anhanges von der Finesse §. 8. n. 1.); oder wenn

b) alle Atouts bereits heraus wären; wofalls ich den König ebenfalls **nicht** nehmen dürfte. (Vergl. ebendaselbst n. 2.)

Hätte ich aber Aß und eine einzige kleine, so gebe ich, in der Regel, das Aß darauf. Ausnahmsweise hingegen geben Einige die kleine — um den Gegner zum Ausspielen der Dame zu

bestimmen, die ich dann mit dem Aß nehme, und so meinem Partner Gelegenheit geben könnte, falls selber den Buben hätte, mit ihm in der Farbe den dritten Stich zu machen.

Allein diese Spielart wäre sehr gefährlich; weil der Gegner zur Rechten das zweyte Mahl eine kleine auszuspielen volle Raison hat. — Etwas anders aber wäre es, wenn ich Aß und **zwey** kleine hätte.

Aus dem Gesagten erhellet: wenn Einer den König in der Farbe spielet, und er ihm bleibet, so darf der den König Spielende deßhalb nicht immer schließen, daß sein Partner das Aß habe.

Was aber die Atout-Farbe betrifft: so gebe ich mit Aß und einem einzigen kleinen Atout auf den König — in der Regel — das Aß. Mit Aß und zwey kleinen Atouts aber den kleinen, und beym Wiederbringen des Atouts auf die Dame das Aß, auf ein niederes Blatt ebenfalls das niedere, weil in diesem Falle mein Partner mit dem Buben oder Zehner einen Levée machen kann. (Vergl. 2. Abschn. §. 2. litt. a des Zugebens.)

Endlich mit Aß, Buben und einem kleinen Atout nehme ich — in der Regel — den König.

Mit Dame und einer niedern Karte, oder Buben und einer niederen Karte in der Farbe — gebe ich bisweilen auf den König die Dame oder den Buben zu; um den Gegner zum Mutiren der Farbe zu bestimmen.

§. 3. Dritte Regel. Wenn in der Farbe eine Dame von meinem Gegner zur Rechten ausgespielt wurde, und ich, als Zweyter, hätte davon das Aß und zwey kleine — ohne Zehner: — so nehme ich selbe jederzeit mit dem Aß. Deßgleichen hätte ich den König und zwey kleine — ohne Zehner: — so nehme ich jederzeit die Dame; denn hat mein Partner das Aß, so schadet es nichts; wird aber mein König von meinem Gegner zur Linken genommen, so haben meine Gegner zwey Figuren gegen eine gespielt.

Aber mit Aß, Zehner und einem niedern Blatte würde ich die Dame gehen lassen, aus folgenden Gründen: 1) Denn hat mein Partner den König, so bleibe ich ganz in der Tenace; 2) ja dadurch wird der Gegner zur Rechten vielleicht nicht einen Stich in seiner Farbe machen, den er aber ohne weiters gemacht haben würde, wenn ich selbst den ersten Stich mit dem Aß genommen hätte, weil der Gegner zur Rechten dann gegen meinen Partner in der Tenace geblieben wäre. (Freylich nimmt die Sache

eine ganz andere Wendung, wenn mein Partner — in dessen Hand ich den König vorausgesetzt habe — nicht den König, sondern den Buben hätte; in welchem Falle dann wir Beyde, ich und Partner, durch mein Lachiren der Dame einen Stich verlieren. Allein die Berechnung der Wahrscheinlichkeit — und ich möchte sagen, die Regel der Spielkunst — streitet sehr gegen diese Voraussetzung, nähmlich des Bubens in der Hand meines Partners — und nicht desselben in der Hand des Gegners zur Rechten.)

Aus den eben angeführten zwey Gründen würde ich die Dame fahren lassen, wenn ich den König, **Zehner** und ein niederes Blatt hätte. (Vergl. §.21.)

Was die Atout-Farbe anbelangt, so steche ich mit Aß und zwey kleinen — ohne Zehner — deßgleichen mit König und zwey kleinen — ohne Zehner — nur dann die Dame, wenn ich einen Grund hätte, Atout aufzuhalten. Beym Aß, **Zehner** und einem niedern Blatte, oder König, **Zehner** und einem niedern Blatte in Atout gilt ebenfalls das in der Anmerkung Gesagte.

§.4. Vierte Regel. Wenn mein Gegner zur Rechten einen Buben spielt — sey es Figur oder Honneur — so setze ich, als Zweyter, auf denselben — in der Regel — nicht das

Aß; außer ich hätte zugleich die Dame. Dafür aber mit Aß, Dame und einigen andern setze ich — wenn mein Gegner zur Rechten den Buben spielt — allemahl das Aß vor, und nicht die Dame, weil ich, als Zweyter, bey meinem Gegner zur **Linken** den König annehmen muß, und ja nicht bey meinem Gegner zur Rechten; denn kein guter Spieler — der König, Buben und **Zehner** hat — wird mit dem Buben anfangen.

Ist demnach wirklich zu meiner Linken der König, so würde ich die Dame verlieren; während ich sie noch machen könnte, wenn ich den Buben mit dem Aß steche, und beym Wiederbringen derselben Farbe meine niedere Karte zugebe, wodurch mein Gegner zur Linken zum Einsetzen des Königs genöthigt wird.

Hingegen aber hätte ich nebst dem Aß und der Dame, selbst den **Zehner**: so gebe ich auf den Buben nur die Dame; hätte auch wirklich mein Gegner zur **Linken** den König, so müßte er ihn für jeden Fall machen.

Wenn mein Gegner zur Rechten einen Buben von der Farbe oder in Atout spielt, so setze ich — mit König, Zehner und einem kleinen — auf denselben immer den König; weil ich dadurch nichts verlieren, sondern mit meinen

Dreyen offenbar einen Stich gewinnen könnte. Durch das Dareingehen mit der kleinen aber würde mein Gegner zur Linken, falls er noch Aß und Dame davon hätte, in der Tenace gegen mich verbleiben. (Vergl. folg. §. 21.) Eine Ausnahme tritt in Atout ein in dem — 2. Abschnitt, §. 6. — bezeichneten Falle. Deßgleichen, sey es Farbe oder Atout, mit Dame, **Zehner** und kleinen — setze ich auf den Buben **immer** die Dame. (Vergl. 2. Abschn. §. 2. litt. c. hinsichtlich des Zugebens.)

Auf den von meinem Gegner zur Rechten ausgespielten Buben — sey es Farbe oder Atout — setze ich, mit König und **einem** kleinen, **allemahl** den König. Die Ursache des Dareingehens mit dem Könige liegt darin: weil der Partner des Ausspielers diese hohe Karte, im Falle sie von mir, als Zweyten, nicht überstochen wurde, selbst im Besitze des Asses davon, ohne weiters davon laufen läßt, und sofort, wenn mein Partner nicht die Dame davon besitzt, der Stich dem Ausspieler **bleibt**, dieser neuerdings dieselbe Farbe bringt, wodurch ich den König dann verliere. Hat hingegen mein Partner darin das Aß oder die Dame, nebst mehreren kleinen, so leide ich durch das Zugeben des Kö-

nigs — auch wenn er von der dritten Hand überstochen werden sollte — keinen Nachtheil; weil mein Partner einen Stich mit der Dame macht, und so überhaupt darin gestärkt wird, ja noch überdieß die Gegner zwey Figuren oder Honneurs gegen Einen verlieren. — Aus denselben Gründen setze ich — mit Dame — und **einem** kleinen — **allemahl** auf den Buben die Dame, sowohl in der Farbe als in Atout.

§. 5. Fünfte Regel. Auf die Groß-Invite, d. i. mit Zehner, meines Gegners zur Rechten gebe ich — mit Aß, Dame und einigen andern, sey es Farbe oder Atout — die Dame dann zu, insofern ich das Ausspielen des Zehners für eine Invite halten müßte; sonst aber nur eine kleine. Ein solch vernünftiger Grund, den vom Gegner zur Rechten ausgespielten Zehner für eine Invite anzusehen, wäre: wenn dieß gleich seine erste Farbe ist, die von ihm gebracht wird. Im Laufe der Coups aber hängt mein Dafürhalten ab, theils von der guten Beschaffenheit meiner Nebenfarben, theils von den Stichen, die bereits, von wem immer, gemacht worden sind.

Auf den Zehner, sey es Farbe oder Atout, meines Gegners zur Rechten setze ich — mit

Buben, **Neuner** und kleinen — **immer** den Buben. (Vergl. 2. Abschn. §. 2. litt. c. hinsichtlich des Zugebens.)

Auf den Zehner des Gegners zur Rechten, sowohl in Atout als in der Farbe, setze ich — mit König oder mit Dame und einem kleinen — den König oder Dame; weil sonst dem Zehner, durch das Lachiren desselben von Seite meines Gegners zur Linken, nicht nur sehr leicht der Stich bleiben, sondern dadurch noch obendrein bey der zweyten Tour mein König oder meine Dame fruchtlos fallen könnte.

Auf den von meinem Gegner zur Rechten ausgespielten **Neuner** in der Farbe oder in Atout setze ich — mit Aß, König und einer kleinen — das Aß (oder den König) und spiele gleich darauf die kleine nach, in Ermangelung eines bessern Spielplanes; weil mein Gegner zur Linken, falls er davon die Dame hätte, selbe nicht darauf setzen würde, glaubend, daß der König (oder das Aß) ihm hinter der Hand sitze. Wüßte ich hingegen eine Bessere als diese Feindesfarbe nachzuspielen, dann steche ich den Neuner zwar mit dem Könige, bringe aber darauf eine andere Farbe. (Vergl. folg. §. 12.)

§. 6. Sechste Regel. Auf die Klein-In-

vite meines Gegners zur Rechten gebe ich, als Zweyter, — in der Regel — nie eine Dame, oder einen Buben, oder einen Zehner, oder einen Neuner — sey es in der Atoutfarbe, oder nicht.

§. 7. Erste Folgerung. Daher gebe ich:

Mit Aß, Dame und kleinen Karten,

Mit Aß, Buben und kleinen Karten,

Mit Aß, Zehner und kleinen Karten,

Mit Aß, Neuner und kleinen Karten — eine kleine zu; denn ich werde wahrscheinlich beym Wiederbringen dieser Farbe (vom Gegner) zwey Stiche in derselben machen.

Mit Aß, Dame und kleinen — geben Einige die Dame zu, denn, sagen sie, beym Gegner zur Rechten sey der König, im Falle einer guten Invite, anzunehmen. Allein, abgesehen, daß es auch vom Buben aus eine gute Invite geben kann, so könnte mir noch überdieß das Zuwerfen bloß einer kleinen Karte drey Vortheile gewähren; erstens dadurch gebe ich meinem Partner Gelegenheit, etwa mit einem niedern Blatte, z. B. mit dem Zehner, einen Stich zu machen: und die Farbe zu traversiren, d. h. gleich zurück zu spielen; zweytens halte ich die Farbe meines Gegners auf; drittens mache ich vielleicht mit dem Partner, wenn er diese Farbe nachbringt,

sogar drey Stiche in dieser Farbe. Z. B. Mein Gegner zur Rechten invitirte beym König, Buben, Fünfer und Vierer; ich, als Zweyter, hätte Aß, Dame, Achter; mein Gegner zur Linken: Neun, Drey, Zwey, und mein Partner: Zehn, Sieben, Sechs. (Vergl. des Anhanges von der Tenace §. 2.)

Mit Aß, Buben und kleinen Karten — finessiren Einige mit dem Buben. Allein diese Finesse ist jederzeit sehr schlecht angebracht.

§. 8. Zweyte Folgerung. Daher gebe ich:

Mit Aß und zwey kleinen,
Mit König und zwey kleinen,
Mit Dame und zwey kleinen,
Mit Buben und zwey kleinen — ebenfalls eine kleine zu — sey es Atout oder nicht; denn dann hat mein Partner gleiche Wahl, den Stich zu nehmen.

Mit König, oder Dame oder Buben und mehr als zwey kleinen daneben gehe ich — weder in der Farbe, noch in Atout — mit der Figur oder Honneur darein; aus Hoffnung sie doch zum Stiche zu bringen.

§. 9. Dritte Folgerung. In der Farbe:

Mit Aß und einer einzelnen kleinen Karte — immer die kleine.

Mit König und einer einzelnen kleinen Karte — wenn es die **erste** Invite ist, immer die kleine; weil man in der Regel nicht gleich das erste Mahl vom **Aß** invitirt. — Ausnahmsweise gebe ich den König.

Mit Dame und einer einzelnen kleinen Karte — auf die erste Invite die Dame; weil ich annehmen muß, daß mein Gegner zur Rechten vom Könige invitirt hat; hat demnach sein Partner das Aß, so ist meine Dame in jedem Falle verloren; hat hingegen mein Partner das Aß, so kann nach Umständen der König des Gegners zur Rechten in Gefahr kommen; oder überhaupt durch das Dareingehen mit der Dame verhindere ich etwa meinen Gegner zur Linken, einen Stich mit einem **niedren** Blatte in der Farbe zu machen. — Ausnahmsweise aber gebe ich die kleine.

Mit Buben und einer einzelnen kleinen Karte — immer die kleine; weil sonst die Gegner Impaß in dieser Farbe machen werden.

Rücksichtlich der Atout-Farbe gilt aber folgende Richtschnur:

a) Mit Aß und einer kleinen, — immer die kleine.

b) Mit König und einer kleinen, — erklären Einige das Zugeben des Königs oder des kleinen Atouts für eine bloße Gusto-Sache. — Allein was sich motiviren läßt, kann nicht dem Gusto überlassen werden.

Andere Spieler geben jederzeit, ohne alle Ausnahme, den König zu, und glauben den Grund darin zu finden, erstens: daß durch das alsogleiche Zugeben des Königs es mir eher gelingen könnte, mit demselben einen Stich zu machen. Weil, sagen sie, was die Atout-Farbe betrifft, selbe vom Partner des Anspielenden immer unmittelbar nachgespielt werden müßte, und so mein König auf den zweyten Stich mit dem Aß (zugegeben von meinem Gegner zur Rechten) ohnehin fruchtlos fallen müßte; hingegen die Nicht-Atout-Farbe von dem Partner des Anspielenden nicht jedes Mahl unmittelbar nachgespielet, sondern oft mit der Farbe mutirt wird, und es mir so durch das Zurückhalten des Königs gelingen könnte, selben beym zweyten Mahle zu retten. Z. B. ich, als Zweyter, gebe mit König und Zehner in der Nicht-Atout-Farbe auf die Invite meines Gegners zur Rechten den Zehner darauf; dem Partner des Anspielenden bliebe dieser Stich mit der Dame und er mutire

sofort diese Farbe. Bringt nun in der Folge mein Partner den Buben dieser ersteren Farbe nach, so nimmt den Buben mein Gegner zur Rechten gewiß nicht mit dem Aß; theils aus Furcht, ich hätte eine Renonce in dieser Farbe, da ich schon den Zehner das **erste** Mahl zuwarf, theils weil er den König **seinem** Partner selbst zumuthete. — Zweytens auch darin, weil das Aß-Atout bey meinem Gegner zur Rechten selbst, — als dem Atout-Anspielenden — zu vermuthen sey. — Allein meines Erachtens paßt der erste angeführte Punct gar nicht hieher; denn wenn gleich der erwähnte Satz im Allgemeinen richtig ist: daß die Atout-Farbe jedes Mahl vom Partner unmittelbar nach dem von ihm gemachten Stiche gebracht werden müsse, aber keineswegs jederzeit die Nicht-Atout-Farbe: so ist doch die aus diesem allgemeinen wahren Satze gezogene Folgerung, nähmlich rücksichtlich des jedesmahligen Zugebens des Königs in Atout, aber der kleinen Karte in der Nicht-Atout-Farbe — sehr unrichtig. Denn, selbst im angeführten Beyspiele, müßte der Gegner zur Rechten das zweyte Mahl **jederzeit**, ohne Ausnahme, mit dem Aß — worauf sodann mein König fallen würde und müßte — darein gehen; weil selber

durch das Dareingehen mit dem Aß sich einen Stich sichert; oder dadurch doch wenigstens, falls ich auch das zweyte Mahl das Aß abtrumpfte, seinen Partner aus der Ungewißheit — wo sich das Aß befände — heraus hilft. Hingegen sowohl seine Annahme einer Renonce das zweyte Mahl auf meiner Seite aus dem einzigen Grunde, da ich das erste Mahl schon den Zehner zuwarf, ist zu precär, als auch seine Zumuthung des Königs bey seinem eigenen Partner falsch; denn hätte selber wirklich den König, so hätte er ihn in allen Fällen sogleich nachspielen müssen. — Was ferner den oben angeführten zweyten Punct betrifft, mag meines Erachtens die Zumuthung des Asses beym Gegner zur Rechten nicht schlechterdings Platz greifen. Daher glaube ich:

Es käme beym Zugeben des Königs oder eines kleinen Atouts Alles auf die Umstände, unter welchen mein Gegner zur Rechten atoutirt, und auf die Ursache an, die seinem Atoutiren zu Grunde liegen mag. Nähmlich invitirt selber in Atouts vom Hause aus, — jedoch wohlgemerkt ohne alle Veranlassung aus etwaiger Rücksicht auf den Markenstand Neun der Gegner — so zeigt er dadurch die Stärke, in seinem Spiele überhaupt, an, und hat somit höchst wahrscheinlich

selbst das Atout-Aß. In diesem Falle nun gehe ich, als Zweyter, mit dem Könige ohne weiters darein; ich rette ihn so, halte auch meinen Gegner zur Rechten in seinem Atout-Spielen auf, und endlich mein eigener Partner wird in seinen Atouts gestärket. — Invitirt aber mein Gegner zur Rechten nicht vom Hause aus, so ist er schwach in Atouts, und hat davon somit höchst wahrscheinlich das Aß nicht, und es könnte selbes bey seinem Partner zu vermuthen seyn. In diesem Falle gebe ich, als Zweyter, nur die kleine Atout-Karte darauf; ich rette den König so, und hindere auch meinen Gegner zur Rechten, mit seinen kleinen Atouts freye Stiche zu machen. Dieß Alles diene zwar zur allgemeinen Richtschnur; indeß wird der gute, geübte Spieler in speciellen Fällen sich eine Abweichung davon zu erlauben wissen.

c) Mit Dame und einem kleinen Atout daneben — oder Buben und einem kleinen daneben — gebe ich auf die Klein-Atout-Invite meines Gegners zur Rechten immer den kleinen.

In den snb litt. b und c genannten Fällen ist jedoch keineswegs anzunehmen, als wenn der eine oder der andere Honneur bey mir

selbst — als Zweytem — retournée wäre; denn davon war schon im 2. Abschn. §. 2. litt. b und c hinsichtlich des Zugebens die Rede. — Endlich, daß ich, als Zweyter, in den sub litt. b und c erwähnten Fällen mit dem Könige, oder Dame, oder Buben schon gleich das erste Mahl darein gehen müsse, — sofern selbst bey meinem Gegner zur Rechten ein höherer Honneur retournée wäre, — versteht sich von selbst.

§. 10. Siebente Regel. Wenn mein Gegner zur Rechten invitirt, so gebe ich — bey jeder Sequenz majeur und mineur — in der Regel die niedrigste Karte der Sequenz zu. Denn dadurch erkennt einmahl mein Partner meine Force in dieser Farbe; dann auch darum, weil sonst durch das Daraufgeben der obersten Karte meiner Sequenz mein Partner sehr leicht verleitet werden könnte, das zweyte Mahl einen Atout ganz unnöthiger Weise einzusetzen.

Ausnahmsweise ziehe ich es vor: meinen Partner und die Gegner zugleich zu täuschen, wo sodann ich die Höchste der Sequenz zugebe, um besonders den Gegner zur Rechten in der Unwissenheit zu lassen. — So wie es nähmlich den größten Vortheil gewährt, meinem Part-

ner alle nur mögliche Kenntniß sowohl seines Spieles, als auch des meinigen zu geben: eben so nützlich ist es oft, meine Gegner in ihren Farben zu täuschen. Dieß wird zwar von Zeit zu Zeit auch meinen Partner irre führen; allein wenn es mit Unterschied ausgeübt wird, so ist es gewiß, daß davon mehr gute als schlimme Wirkungen zu erwarten sind.

Auch in Atout gebe ich — in der Regel — die niedrigste Karte meiner Sequenz zu. Ausnahmsweise die oberste der Sequenz.

§. 11. Achte Regel. Habe ich, als Zweyter, die Terz von der Dame und kleine daneben derjenigen Farbe, die von meinem Gegner zur Rechten gebracht wird: so muß ich sowohl auf sein erstmahliges als auf das zweytmahlige Bringen allemahl eine von meiner **Terze** vorsetzen; theils um das Aß und den König, falls selbe in der Hand der Gegner wären, heraus zu locken; theils meinen Gegner zur Linken zu verhindern, einen Stich in der Farbe mit einem **niedern** Blatte zu machen.

Dasselbe gilt von Atout.

§. 12. Neunte Regel. Auf die Invite meines Gegners zur Rechten in einer Farbe, von der ich: Aß, König und kleine Karten

besitze, — gebe ich im Anfange der Partie bey sehr guten übrigen Handkarten, im Laufe der Partie auch mit beständiger Rücksicht auf den Stand der Marken dabey, entweder das Aß oder den König; je nachdem ich nähmlich zugleich, den Gegnern und dem Partner maskirt spielen will, oder nicht. — Bey mittelmäßigem Spiele — mit Rücksicht auf den Stand der Marken jedoch — gebe ich bald eine kleine, bald den König zu. — Bey sehr schlechtem Spiele aber das Aß jedesmahl. (Vergl. vorhergehenden §. 5.)

Was die Atout-Farbe betrifft, siehe 1. Abschnitt, §. 14.

§. 13. Zehnte Regel. Auf die Invite meines Gegners zur Rechten gebe ich — mit Aß, Dame und Buben — den Buben, — mit Aß, Dame und dem Zehner, den Zehner auf; sowohl in der Farbe, als in Atout.

§. 14. Eilfte Regel. Mit Aß, Buben, Zehner und einem niedern Blatte — in der Farbe — das niedere Blatt. Hingegen in Atout den Zehner; weil die dritte Hand mit dem Atout-Neuner oft einen Impaß wagt.

§. 15. Zwölfte Regel. Mit König, Dame und einer kleinen, gebe ich auf die In-

vite meines Gegners zur Rechten immer die Dame.

Dasselbe gilt von Atout.

§. 16. Dreyzehnte Regel. Auf die Invite meines Gegners zur Rechten — sey es Farbe oder Atout — gebe ich mit der Dame, dem Buben und noch einer kleinen, den Buben zu.

Mit der Dame, dem Buben und **höchstens** zwey kleinen, gebe ich aber die niedrigste Karte zu.

§. 17. Vierzehnte Regel. Die **Invit**-Farbe meines Gegners zur Rechten darf ich — als Zweyter — gar nie zurück spielen.

§. 18. Fünfzehnte Regel. Auf die Invite meines Gegners zur Rechten in einer Farbe, in der ich, als Zweyter, Renonce habe: setze ich, gleich das erste Mahl, nur dann einen Atout, wenn ich nur äußerst wenige, sicher verlierende Atouts besäße.

§. 19. Sechzehnte Regel. Wenn mein Gegner zur Rechten eine niedere Karte spielt in der Farbe, von der sein Partner den Buben (oder die Dame) darauf gibt, so bleibt meinem Partner mit dem Könige der Stich. — Wenn nun zum zweyten Mahle mein Gegner zur Rechten eine niedere Karte dieser nähmli-

chen Farbe spielt: so gebe ich — als Zweyter — den **Zehner** darauf. Denn es ist wahrscheinlich, daß ich durch das Zuwerfen des Zehners oder Neuners die Carte-Royale (das Aß) in der Hand meines Partners **zurückbehaltend** mache, und meinen Gegner zur Rechten auf die Art hindere, mit seiner **Dame** (oder Buben) einen Stich zu machen.

Dieselbe Vorsicht könnte auch in Atouts beobachtet werden.

§. 20. Siebenzehnte Regel. Wenn mein Gegner zur Rechten die Invite — sey es in der Farbe, oder in Atout — seines Partners mit dem Aß oder Könige genommen hat, und den Buben gleich nachspielt: so gehe ich — als Zweyter — mit der Dame und einer noch erübrigten kleinen, selbst dieses zweyte Mahl, nicht mit der Dame darein; weil das Gelingen derselben sehr unzuverläßig ist.

Hingegen wenn mein Gegner zur Rechten durch das Stechen der Klein-Invite seines Partners in einer Nicht-Atout-Farbe in die Vorhand kommt, und die Invit-Farbe seines Partners fortsetzt — ich, als Zweyter, wohlgemerkt den **König** und eine noch erübrigte kleine Karte besäße: so würde ich das zweyte Mahl, bloß im Falle des Finessirens, die

niedere Karte geben. Ich sage die niedere; denn höchst wahrscheinlich wird mein Gegner zur Linken mit dem Zehner einen Impaß wagen und so könnte mein Partner mit seinem Buben einen Levée machen. Z. B. Mein Gegner zur Linken invitirte: bey Dame, Zehner und zwey kleinen mit einer kleinen, dessen Gegner gebe: von Buben und zwey kleinen eine kleine darauf, dessen Partner, (mein Gegner zur Rechten) aber nehme beym Aß und zwey kleinen die Invite mit dem Aß und ich hätte König und zwey kleine u. s. w. — Doch diese ganze Finesse dürfte nur, bey einer Force in Atouts daneben, angewendet werden.

§. 21. Achtzehnte Regel. Wenn zehn Karten bereits heraus wären, eine Farbe aber noch gar nicht gebracht wurde, so habe ich — beym König, **Zehner** und einer kleinen Karte — auf die Invite meines Gegners zur Rechten durch das Zuwerfen des Zehners die volle Gewißheit, bey übrigen sechs gemachten Stichen zum Trick zu kommen. — Sollte aber mein Gegner zur Rechten die Dame oder den Buben spielen, dann setze ich allerdings den König darauf. (Vergl. des §. 3. die Anmerkung und den §. 4.)

§. 22. Neunzehnte Regel. Wenn mein Gegner zur Rechten das Aß einer noch nicht gebrachten Farbe anspielt, in der ich — als Zweyter — Renonce habe: so steche ich selbes mit Atout jederzeit.

Anhang.

Von dem Verfahren beym Ausspielen einer zweifelhaften Karte in einer Nicht-Atout-Farbe.

§. 1. Wenn mein Gegner zur Rechten den König in einer noch nicht gebrachten Farbe anspielt, in der ich — als Zweyter — Renonce habe: so steche ich mit Atout den König nur dann, wenn ich

a) — ungeachtet des darauf gegebenen Atouts — dennoch superiör in Atouts zu bleiben gedenke; — oder nur dann, wenn ich

b) in Allen höchstens nur drey (oder vier) kleine Atouts besitze.

Einige behaupten: man soll auf den von seinem Gegner zur Rechten ausgespielten König — als Zweyter — gar nie einen Atout setzen, denn gleichwie ich bey meinem Gegner zur Rechten, als einem guten Spieler, das Aß, oder doch wenigstens die Dame neben dem ausgespielten Könige vermuthen muß, mit

gleichem Rechte kann ich das Aß auch bey meinem Partner annehmen, und würde — falls er das Aß, besonders Singleton, hätte — so einen Atout ersparet haben.

Allein gerade deßwegen, weil neben dem Könige das Aß mit Grunde anzunehmen ist: so wäre die Annahme des Asses zu meiner **Rechten** doch zuverlässig, infallibel; hingegen die Vermuthung: gerade mein **Partner** hätte das Aß, und noch dazu Singleton, wäre ohne weiters noch ungegründet. — Hätte aber auch wirklich mein Partner das Aß (neben andern), nun so bleibt ihm mit demselben allemahl ein Stich; vielleicht bekommt er gar die Dame. — Was die Ersparniß eines Atouts betrifft, so glaube ich durch den oben eingeschlagenen Mittelweg ohnehin das Sicherste gewählet zu haben; denn sowohl bey meiner Superiorität in Atouts kann ich leicht einen Atout vermissen, als beym Besitze von drey kleinen Atouts einen nicht besser anbringen. — Besonders aber wäre das Stechen des Königs anzurathen, wenn ich selbst auf einen Schlem ausgehen wollte.

Andere hingegen setzen jederzeit, ohne alle Ausnahme, einen Atout auf den zur Rechten ausgespielten König; denn, sagen sie, erstens kann man das Aß beym Gegner zur **Rechten** neben seinem ausgespielten Könige gar nicht annehmen, da sich kein vernünftiger Grund den-

ken läßt, warum selber nicht gleich, das Aß selbst, ausspielte; somit muß ich — als Zweyter — das Aß bey meinem Gegner zur Linken befürchten; — zweytens oft geschieht es, daß dadurch, einzig und allein, der Schlem verhindert wird.

Allein, was das Erste betrifft, so läßt sich ja ein vernünftiger Grund denken, der mich bestimmte — ungeachtet ich neben dem Könige auch das Aß besitze — dennoch den König früher zu spielen: nähmlich dadurch meinem Partner die Force in dieser Farbe anzuzeigen. Eröffne ich ihm so mein Spiel, falls er auch was Bedeutendes in Atouts besitzt, so spielt er gleich Atout nach. Spielte ich aber das Aß eher aus, dann könnte er selbes für einen Singleton ansehen; überhaupt spiele ich das Aß nur dann, wenn ich die Farbe ganz abspielen will, aber ja nicht bey meinem Vorhaben, die Farbe zu mutiren; ferner muß ich oft das Aß zurückbehalten, wegen des Einstiches. — Was das Zweyte anbelangt, so müßte ich freylich bey der drohenden Gefahr, Schlem zu werden, den König (wie auch dieß der Fall beym Aß wäre) stechen; aber dieß berechtigt mich noch nicht zum jedesmahligen Stechen, ohne allen zu machenden Unterschied.

§. 2. Spielte mein Partner den König einer noch nicht gebrachten Farbe aus; so steche ich — **stark** in Atouts — ihn mit Atout nur

entweder in dem Falle, wenn ich, ungeachtet des darauf gegebenen Atouts, dennoch einen **Schlem** zu machen im Stande wäre;

oder aber — im Laufe des Spieles — im Falle einer wohl bestellten Navette. Sonst aber **gar nie**; und sollte ich auch mit einigem Grunde das Aß dieser Farbe zu meiner **Linken** vermuthen dürfen.

Schwach in Atouts steche ich ihn nie; denn entweder hat mein Partner nebst dem Könige das Aß, oder die Dame, nebst mehreren kleinen; in welchem letzteren Falle gut ist, das Aß in der Hand des Vierten fallend zu machen.

Einige Whistspieler behaupten aber: den vom Partner gespielten König müßte ich **jederzeit** abtrumpfen; denn hätte er selbst das Aß daneben, so hätte er selbes zuerst ohne weiters anspielen müssen, um mich nicht irre zu führen; da aber das Aß zu meiner Rechten nicht aufgegeben wurde, muß ich — als Dritter — selbes nothwendiger Weise zu meiner **Linken** vermuthen.

Allein durch dieses Raisonnement wird das **jedesmahlige** Abtrumpfen des vom Partner gespielten Königs keineswegs gerechtfertigt. Denn einmahl ist die Behauptung: mein Partner müsse das Aß, falls er selbes hätte, jedesmahl früher als den König anspielen

— wie wir oben gesehen haben, — ohne weiters falsch. Aber auch zugegeben: zu meiner **Linken** wäre das Aß, und mein Freund hätte davon den König gespielt, den ich, als Dritter, mit Atout nahm, so würde ja der Vierte, d. i. mein Gegner zur Linken, nur eine kleine Karte zugeben, somit das Aß zurückbehalten, und mein Partner würde mit der Dame keinen Stich machen können. Da hingegen, wenn ich, als Dritter, den König meines Partners laufen lasse, muß dieser mit dem Aß von dem Vierten genommen werden, und die Dame meines Partners wird sohin **frey** und macht ihren Stich — während mir der Atout, den ich anderwärts vortheilhafter verwenden könnte, in der Hand blieb.

§. 3. Eine von meinem Gegner zur Rechten im Verlaufe des Spieles gebrachte ungewisse Karte (in einer Farbe, von der mehrere Blätter bereits abgespielet worden) steche ich — **stark** in Atouts — mit Atout **nur** dann: wenn ich, ungeachtet dieses darauf gegebenen Atouts, dennoch superiör in Atouts zu verbleiben die Wahrscheinlichkeit für mich habe. —

Mit einem, oder zwey, verlierenden Atouts steche ich aber **jederzeit**; selbst dann auch, wenn ich sogar positiv wüßte: daß die **Carte-Royale** dieser Farbe **nebst** kleinen in der Hand

meines Partners sey. Es liegt diesem Verfahren ein doppelter Vortheil zum Grunde: einmahl einen unnützen Atout anzubringen; dann um den Partner von meinem Spiele in Kenntniß zu setzen, damit er übereinstimmend spiele.

Drittes Hauptstück.

Regeln für den Dritten im Spiele in bloßer Beziehung als Partner, — oder von dem Benehmen des Partners.

§. 1. Erste Regel. Auf die Klein-Invite, d. i. vom Siebner abwärts, meines Partners — gleichviel Farbe, oder in Atout — setze ich, als sein Partner, immer — es mag die ausgespielte Karte bereits gestochen seyn, oder nicht — in der Regel die höchste in der Hand vor; denn ich unterstütze dadurch besser das Spiel meines invitirenden Partners.

Im Falle des Besitzes einer hohen, gewinnenden Terz- oder Quart-Sequenz aber setze ich, als Partner, die niedrigste derselben vor; dieß bringt zwar hinsichtlich des Stiches die nähmliche Wirkung hervor, hat aber doch den Nebenvortheil: daß mein Partner

durch das Nachspielen der höchsten meiner Sequenz, meine Force darin erkennt. (Vergl. folg. §. 5.)

§. 2. Zweyte Regel. Nicht genug aber, daß ich auf die Klein-Invite meines Partners meine höchste Stechkarte einsetze, sondern ich muß eine Karte in derselben Invite auch nachspielen, nachbringen, um seine Force-Farbe nicht aufzuhalten.

§. 3. Nur entsteht hier die weitere, sehr wichtige Frage: In welchen Fällen soll ich die Invite des Partners unmittelbar, d. i. gleich nach dem mir gebliebenen Stiche, nachspielen, beantworten? — Und in welchen Fällen nicht unmittelbar sondern erst nach einer andern inzwischen von mir gebrachten Farbe nachspielen?

A) Fälle, in denen ich die Invite des Partners unmittelbar beantworten muß.

1) Jedesmahl auf die Atout-Klein-Invite, d. i. vom Siebner abwärts meines Partners, muß ich gleich Atout nachspielen oder antworten, und noch dazu den besten in der Hand, wenn ich deren **höchstens** vier habe. —

Hauptsächlich wäre dann Atout **gleich** nachzuspielen, wenn der Partner, nachdem ihm selbst der Stich geblieben ist, Atout zum zweyten Mahl

schlägt; denn da ist es gar einleuchtend, daß er seine Force-Farbe frey spielen wolle.

Wenn es aber gleich gut ist, auf die Atout-Klein-Invite meines Partners im Stechen jedesmahl gleich zu antworten: so wäre es aber anderer Seits nicht gut, auf eine gezwungene Atout-Invite meines Partners, d. h. mit Achter, oder Neuner, oder Zehner, im Falle meines Stechens gleich zurück zu spielen. (Vergl. folg. §. 9 die Anmerkung.) Besonders aber wäre das gleiche Nachspielen dann gefehlt: entweder wenn der von meinem Partner angespielte Atout-Achter, oder Neuner, oder Zehner das contre-figure-Spielen seines Gegners zur Linken unmittelbar zum Zwecke haben sollte; oder falls sein Gegner zur Linken gerufen hätte, ohne Antwort zu erhalten; und ich, als Partner, so, entweder in dem einen oder dem andern Falle — ungeachtet kein Honneur des Gegners gefallen ist — dennoch im Stiche geblieben wäre. Ja schon mein Stechen eines solchen Blattes, dessen Ausspielen von Seite meines Partners nur zum Zwecke hat: die Honneurs seines Gegners zur Linken unter meine Hand zu bringen, — ohne daß wirklich vom Gegner ein Honneur darauf gesetzt wurde — wäre schon gefehlt; geschweige erst das gleiche Nachspielen im Falle meines

bemüssigt gewesenen Stechens. (Vergl. den Abschn. vom Atout. §. 9.) Eben so wäre das gleiche Nachspielen gefehlt im folgenden sehr wichtigen Falle: Wenn mein Partner atoutirt, hingegen mein Gegner zur Linken, als vierter Spieler, nicht Atout zugibt. Atoutirt mein Partner, gab aber bloß mein Gegner zur Rechten, als zweyter Spieler, keinen Atout: so bringe ich gleich — ungeachtet den Gegnern jedes Mahl nur ein Atout abgenommen wird — dennoch Atout nach; damit durch dieß mein Nachspielen mein Gegner zur Linken mit seinen Atouts unter die Hand meines Partners käme. Eine Abweichung von dieser doppelten Vorschrift wird durch die Beschaffenheit meiner Atouts und der übrigen Nebenkarten, ja sogar durch den Markenstand bestimmt. Z. B. Mein Partner invitirte, vom Hause aus, auf unserm Markenstande Neun, so in einem Falle würde ich wohl recht thun, wenn ich als Partner — ungeachtet mein Gegner zur Linken als vierter Spieler nicht Atout zugibt — sogleich Atout nachspielte; denn es müssen im gesetzten Falle dem Atoutiren meines Partners ganz besondere Ursachen zu Grunde liegen. — (Vergl. den Abschn. vom Atout. §. 5.) — — Nicht minder beachtenswerth ist der Unterschied zwischen Atout und Farbe hinsichtlich des Nachspielens der besten Karte bey

vier Blättern; nähmlich wenn gleich in Atout die Regel gilt: bey vier Blättern in Gesammtheit, das beste nachzuspielen; so mag, was die **Farbe** betrifft, dieß wohl, laut nachfolgender §§. 5. 6. bey einer Terz- oder Quart-Sequenz, und nur bey einer Nicht-Sequenz von drey Blättern, keineswegs aber bey einer Nicht-Sequenz von vier Blättern gelten. Und zwar liegt die Ursache des Zurückhaltens des besten Blattes in der Farbe bey vieren ohne Sequenz darin, um selbes vielleicht doch zum Stiche zu bringen.

2) Bey einer Nicht-Atout-Invit-Farbe mit einer kleinen Karte gelten aber folgende zwey Grundsätze wegen des unmittelbaren Nachspielens:

Erster Grundsatz. Wenn ich selbst, als Partner, gar nichts Gutes in irgend einer andern Farbe habe (in welchem Falle ich ohnehin von meinem Partner abhange), und daneben auch nicht stark wäre in Atouts (in welchem letzteren Falle ich ohnehin Atout zu fordern gar nicht berechtigt wäre).

Wäre dieß nun wirklich der Fall — nähmlich: daß ich, als Partner, nichts Gutes in andern Farben habe, und dabey auch schwach in Atouts wäre, — so zeigt sich der Vortheil

des unmittelbaren Nachspielens im folgenden Falle auffallend:

Sobald ich, als Partner, mit Aß, oder König, oder Dame, gestochen habe, und die Farbe mit einer Figur wieder anspielen kann; denn dieß Verfahren befestigt sehr viel das Spiel meines invitirenden Partners.

Hier folgen concrete Fälle:

a) Mit Aß und König steche ich, als Partner, mit dem Aß, und spiele den König nach; weil ich das Übergewicht der Force-Farbe meines invitirenden Partners nicht aufhalten darf.

b) Mit Aß und Dame steche ich mit dem Aß, und bringe die Dame nach; denn obschon es in manchen Fällen besser seyn mag, die Dame zuzugeben, so unterstützt doch diese Regel besser das Spiel meines invitirenden Partners. — Es kommt nähmlich darauf an: ob ich selbst das Spiel dirigiren will, oder es meinem Partner überlasse; im erstern Falle gebe ich die Dame, im zweyten aber das Aß.

Was aber Atout anbelangt: so erlaube ich mir beym Aß und Dame Doubleton nie einen Impaß, und steche somit jederzeit mit dem Aß; vermöge der so wichtigen Berücksichtigung: daß, wenn mein Partner atoutirt, er theils

darin stärker seyn müsse, wie ich, theils ihm um das schnelle Herausbringen der Atouts wesentlich zu thun sey; somit würde ich meinen Partner durch das Dareingehen mit der Dame in seinem Atoutspielen nicht nur aufhalten, was seinem ganzen Spiele sehr nachtheilig seyn könnte, sondern ihn sogar, falls mein Gegner zur Linken mit seinem Könige meine Dame genommen hätte, rücksichtlich des Asses in der Ungewißheit lassen. — — Hingegen bey Aß, Dame und einem kleinen Atout ist allerdings ein Impaß zu machen; desgleichen in der Farbe. Vergl. des Anhanges von der Finesse. §. 7.)

c) Mit Aß und Buben steche ich mit dem Aß, und bringe den Buben nach; dieser nachgespielte Bube unterstützt das Spiel meines invitirenden Partners. — — Aus dem eben angeführten Grunde steche ich:

d) beym König und Buben mit dem Könige, und macht er den Stich, so spiele ich den Buben nach.

In Atout steche ich beym Aß und Buben ebenfalls jederzeit mit dem Aß und überlasse so meinem Partner das Finessiren; denn ob der König oder die Dame davon zu meiner Rechten oder zur Linken sey, ist noch ungewiß, und dieser Ungewißheit muß das Nicht-Aufhalten im Atoutspielen des Part-

ners vorgezogen werden. — Aus demselben Grunde würde ich beym König und Buben in Atouts nur äußerst selten mit dem Buben einen Impaß wagen.

e) Mit Aß, Buben und einer kleinen Karte steche ich mit dem Aß, und spiele den Buben nach.

Was aber Atout betrifft, so wäre es gut — beym Aß, Buben und einem kleinen Atout — auf die Klein-Invite meines Partners, mit meinem Buben zu finessiren.

Zweyter Grundsatz. Sobald ich — als Partner — mit Aß, oder König in der Farbe gestochen habe, und dabey nur eine **einzige** kleine Karte besitze; um nicht der Force-Farbe meines invitirenden Partners im Wege zu stehen.

B. Fälle, in denen ich die Invite meines Partners — wohlgemerkt in der **Farbe** — nicht unmittelbar nachspielen darf.

1) Wenn ich — als Partner selbst — in irgend einer andern Farbe entweder eine starke Sequenz, oder, wenn auch keine Sequenz, doch wenigstens eine Force besitze. Denn durch das Anspielen meiner Farbe erhält mein Partner auch eine Richtschnur; ferner unsere Gegner werden zwischen zwey vorherrschenden Far-

ben eingeenget; endlich wir selbst erhalten die Gelegenheit, unsere kleinen Atouts einzeln anzubringen, oder von einer andern Farbe die schlechten Blätter abzuwerfen.

2) Wenn ich selbst überhaupt ein schönes Spiel habe, und dadurch veranlaßt werde, mehr mein eigenes, als das des invitirenden Partners Spiel zu berücksichtigen.

3) Wenn ich stark in Atouts wäre, und sonst es auch für zweckmäßig halte, Atout zu fordern.

Bey einem Jeden dieser gedachten Umstände zeigt sich der Nachtheil des unmittelbaren Nachspielens auffallend im folgenden Falle: Wenn ich — als Partner — den Stich mit dem Aß, oder Könige, oder der Dame, oder mit dem Buben mache, und daneben **nur** kleine Karten, davon noch obendrein **zwey** oder **mehrere** habe; denn sonst würde ich das Spiel meines invitirenden Partners eher schwächen, als unterstützen.

Besondere Behutsamkeit ist bey der **Dame** und einigen kleinen nöthig; ja bey der **Dame** wäre das unmittelbare Nachspielen auch dann schon gefehlt, wenn ich dabey nur eine **einzige** kleine Karte hätte; denn offenbar stehet das Aß

oder der König meinem Partner zur **Linken**; diesen Gegner aber würde mein Freund — durch dieß mein Nachspielen — unter die Hand kommen.

All das Gesagte gilt aber — wohlgemerkt — bloß von der Nicht-Atout-Farbe.

Hinsichtlich der Dame sagte ich **nur** kleine daneben; denn wenn ich, als Partner, z. B. Dame und daneben den **Buben** und eine kleine Karte hätte: so würde ich allerdings recht thun, wenn ich, falls mir der Stich mit dem Buben bliebe, die Dame **gleich** nachspielte.

§. 4. Dritte Regel. Man sey — als Partner — eben so achtsam auf das, was man zuwirft, als auf das, was man ausspielt — gleichviel sey es Farbe, oder Atout.

Es ist immer gefährlich, z. B. einen Dreyer eher zuzuwerfen, wenn man den Zweyer noch in der Hand hat. Nehmen wir daher an: Mein Partner spielte den Vierer, mein Gegner zur Rechten gäbe den Fünfer, und ich würfe den Dreyer zu: so zeigte ich dadurch meinem Partner an, daß ich sonst kein niedereres Blatt, als das eben zugeworfene ist, mehr habe.

Wenn sich aber statt dessen in der Folge der Zweyer in meiner Hand befindet, und ich den

Partner im früheren Zuwerfen höherer Karten somit täuschte: so schwächt es seine allerdings nöthige Zuversicht, und wird ihn abhalten, sein eigenes Spiel bey ähnlichen Gelegenheiten zu spielen. — Oder ein anderes Beyspiel: Bey Dame und Buben werfe ich **eher** den Buben zu.

Kurz bey einer Sequenz in Double-Tong muß ich die niedere **früher**, als die höhere, geben; — außer ich ziehe es vor: den Partner und die Gegner zugleich zu täuschen. — — — Deßgleichen:

§. 5. Vierte Regel. Wenn mein Partner invitirt, und ich hätte in seiner Farbe — sey sie Atout, oder nicht — eine hohe, gewinnende Terz- — oder Quart-Sequenz: so gebe ich die niedrigste Karte der Sequenz zu, — und komme ich ans Nachspielen, dann erfolgt die höchste; damit mein Partner meine Force in seiner Farbe beurtheilen könne. — Außer ich ziehe es vor: meinen Partner und die Gegner zugleich zu täuschen. (Vergl. die Anmerkung des §. 1.)

§. 6. Fünfte Regel. Bey einer Nicht-Sequenz aber mit nur **dreyen** Blättern von der Nicht-Atout-Farbe meines invitirenden Partners spiele ich — mir sollte der erste Stich in

dieser Farbe geblieben seyn, oder nicht — dem Partner zwar auch die höchste nach; hingegen mit **vieren** Blättern die niedrigste.

Denn, was das erste betrifft, so hat dieß Verfahren den doppelten Vortheil: erstens, meinem Partner Gelegenheit zu geben, Finesse anzuwenden; und dann, ihm verständlich zu machen, daß ich **höchstens** nur drey Blätter in seiner Farbe habe. — Von dem Übrigen geschah schon §. 3. litt. A. in der Anmerkung eine Erwähnung.

§. 7. Sechste Regel. Auf die Groß-Invite meines Partners, d. i. mit dem Zehner, in einer Nicht-Atout-Farbe setze ich — in der Regel — das Aß **nicht** vor, sondern lachire (lahschire), lasse den Zehner fahren.

Ausnahmsweise aber steche ich — als Partner — den Zehner mit dem **Aß** in folgenden Fällen:

1) Wenn ich selbst das ganze Spiel dirigiren will.

2) Wenn ich selbst in dieser Farbe stark bin; sonst laufe ich Gefahr, das Aß zu verlieren.

3) Wenn ich das Aß Double-Tong, z. B. Aß und Dame, oder Aß und eine kleine hätte.

4) Bey der Renonce der Gegner in einer

andern Farbe; oder wenn ich selbst stark in Atouts wäre.

5) Der Stand der Marken — meiner oder jener der Gegner — hat zu entscheiden; ist er nähmlich zu kritisch, dann schlage ich ohne weiters den sichern Weg ein, steche somit mit dem Aß, und spiele sogleich meine **sichere** Karte aus.

6) Wenn ich ein äußerst schlechtes Spiel habe; ja sogar den Schlem befürchte. Was den **Atout**-Zehner betrifft: so setze ich — als Partner — das Aß, in der Regel, nie vor.

Wenn mein Partner den Zehner in irgend einer Farbe spielt, von der ich **Aß**, **Buben** und eine kleine hätte: so gebe ich die **kleine** darauf. (Vergl. des Anhanges von der Finesse §. 8. n. 3.)

Wenn mein Partner den Zehner in der Farbe spielt, und ich hätte König, oder Dame, und nur **ein** niederes Blatt daneben: so gebe ich eine Figur darauf.

Hingegen hätte ich **zwey** oder **mehrere** kleine Blätter daneben: so gebe ich ohne weiters ein kleines Blatt darauf.

Dasselbe gilt in Atout.

§. 8. Siebente Regel. Auf die Invite meines Partners mit dem Neuner in der Farbe

setze ich — als Partner — das Aß vor; ich möge daneben nur ein, oder zwey oder mehrere **kleine** Blätter haben.

Hingegen, — was den König, oder die Dame, oder den Buben betrifft: so setze ich auf den Neuner die eine oder die andere Figur **nur** dann vor, wenn ich daneben nur **ein** niederes Blatt hätte. — Keineswegs aber, wenn ich neben König oder Dame, oder Buben **zwey** oder **mehrere** niedere Blätter hätte.

Dasselbe gilt von Atouts.

§. 9. Achte Regel. Auf die gezwungene Invite meines Partners, d. h. mit dem Achter, — sey es Farbe, oder Atout — setze ich:

a) beym Aß und einer, oder zwey, oder mehreren kleinen, das Aß ein;

b) bey der Dame und einer, oder zwey, oder mehreren kleinen, die Dame ein;

c) beym Buben und einer oder zwey oder mehreren kleinen, den Buben ein,

d) beym König und **Einer** kleinen, den König ein. — — Beym König und **zwey** kleinen hingegen — — als wie auch in **allen übrigen**, sub littera a, b, c und d nicht bezeichneten Fällen, setze ich — als Partner — **nur** dann eine der gedachten Stechkarten, als

Aß, König, Dame, Buben, ein: wenn der Achter bereits von meinem Gegner zur Rechten überstochen wäre.

Dasselbe gilt in Atout.

Was aber das Nachspielen einer solchen Farbe — sey sie auch Atout — betrifft, in der mein Partner den Achter, oder Neuner, oder Zehner ausspielte: so wäre selbes jederzeit gefährlich. (Vergl. §. 3. litt. A. die Anmerkung.)

§. 10. Neunte Regel. Von der größten Wichtigkeit ist es, seinen Partner in seiner starken Farbe am Spiele zu erhalten; und nicht nur allein in seiner Invite — wovon bisher die Rede war — sondern auch, wenn er sie bloß **abspielt.**

Diese letztere Unterstützung geschieht auf doppelte Art; entweder durch mein Coupiren seines abgespielten hohen Blattes mit einem noch höheren Blatte, und durch das gleich darauf folgende Nachbringen dieser Farbe; oder durch das Zugeben meines hohen Blattes in der Farbe auf das noch höhere meines Partners, um nicht in dieser Farbe einen Stich zu erhalten, und somit gezwungen zu werden, eine andere, für die Gegner etwa vortheilhafte Farbe anzuspielen.

Jedoch hat dieses Coupiren sowohl, als

das Zugeben mit aller Vorsicht zu geschehen.

Beyspiele hinsichtlich des Coupirens:

a) Wenn ich nebst dem Aß eine einzelne kleine Karte von der Farbe habe, in welcher mein Partner den **König** spielt: so gehe ich bey meiner ganzen Force vom Aß anderswo — sogar mit dem **Aß** darein, zeige darauf den König meiner Force-Farbe, und bringe gleich die kleine von der Farbe des Partners nach; denn sonst würde ich die Farbe meines Partners aufhalten, und noch insbesondere durch die Unterlassung der Anzeige meiner Force den Partner an der Einschlagung des geeignetsten Spielplanes hindern.

Außer ich hätte nur eine ziemliche Oberhand mit unterbrochener Reihefolge der drey ersten Stechkarten in einer andern Farbe; in diesem Falle halte ich zurück das Aß der von meinem Partner gespielten Farbe, um sie wieder bringen zu lassen, und spiele dann erst die eigene.

Den aber vom Partner angespielten **Atout**-König dürfte ich unter gar keinem Vorwande stechen.

b) Wenn mein Partner das Aß, und darauf die Dame abspielt von einer Farbe, von der ich den König und zwey kleine hätte: so steche ich die Dame, um seine Serie nicht aufzuhalten,

und spiele sogleich **Atout**, wenn anders das Atout-Spielen meinen eigenen Karten zusagte, es diese erlaubten; wäre aber dieß nicht der Fall, dann würde ich die Dame freylich fahren, laufen lassen, da mein Partner darauf ohnehin eine kleine dieser Farbe spielt, und meinen König fallen macht.

Dieselbe Art des Coupirens könnte auch mit Atout-König und zwey kleinen geschehen.

Gefehlt aber wäre das Coupiren — sey es Farbe oder Atout — in folgenden zwey Fällen: 1) Wenn mein Partner zuerst die Dame abspielte, wovon ich das Aß nebst andern hätte; denn nur so bliebe mir die Hoffnung, den etwa in der Hand meines Gegners zur Rechten sich befindenden König zu fangen; wäre aber selber wirklich zu meiner Linken, nun so bliebe diesem Gegner immer ein Stich mit seinem besetzten Könige; coupirte ich hingegen die Dame mit dem Aß, so würde ich sammt Partner zwey Figuren oder Honneurs vermissen, während die Gegner gar keinen verlören. Ja vielleicht hat mein Partner seine abgespielte Dame gar nur als Singleton. — Etwas anders wäre es, wenn ich selbst darin stark wäre, somit zu meiner Linken den König als Singleton vermuthen dürfte; wofalls ich allerdings die Dame meines Part-

ners mit dem Aß coupiren müßte. — 2) Deßgleichen wäre gefehlt, mit dem Aß oder mit dem Könige das Coupiren des vom Partner abgespielten Bubens. Außer ich hätte Aß oder König Doubleton; daher mit Aß und Dame, oder Aß und einer kleinen — wäre mein Coupiren des vom Partner ausgespielten Bubens — gleichviel in Atout oder in der Farbe — ganz am rechten Orte, um den Freund in seinem Spiele nicht aufzuhalten.

Ein Beyspiel hinsichtlich des Zugebens:

Wenn ich nebst dem Könige eine einzelne Karte von der Farbe, in der mein Partner das **Aß** abspielt, habe: so wäre es freylich gut, den **König** zuzuwerfen; **vorzüglich** wenn alle Atous heraus wären, mein Partner deßhalb nicht wieder an das Ausspielen kommen könnte, und nun seine sonst **Frey**karten zugeben müßte — jedoch selbst dieß **nur** dann, wenn ich entweder eine gegründete Vermuthung habe, daß mein Partner Aß, **Dame** u. s. w. hätte; oder wenn ich — falls ich das zweyte Mahl mit dem Könige stechen würde — eine positiv schlechte Farbe, die nur der Farbe des Partners hinderlich wäre, anspielen müßte. — Außer ich hätte selbst die Oberhand in einer andern Farbe; in diesem Falle halte ich zurück den König der vom Partner ge-

spielten Farbe, um sie wieder bringen zu lassen, und spiele dann erst meine eigene.

Was aber Atout anbelangt, so dürfte diese Art des Zugebens nicht geschehen.

§. 11. Zehnte Regel. In der Invit-Farbe meines Partners muß ich das Übergewicht mehr noch in seiner Hand, als in der meinigen, zu erhalten suchen, d. h. man muß sich der Stechkarten in dieser Farbe entledigen, um die **Carte-Royale** dieser Farbe in der Hand des Partners zurückbehaltend zu machen.

§. 12. Eilfte Regel. Als Partner gebe ich wohl Acht auf die von meinem Partner gewählte, d. i. ursprünglich gebrachte — und auf die von ihm nur gezwungener Weise, d. h. erst darauf angespielte Invite.

Nähmlich wenn mein Partner seine ursprüngliche Invite sogleich wechselt, so spielt er — der Regel zu Folge — dann sein **höchstes** Blatt in der Hand von einer andern Farbe; um dadurch mir, seinem Partner, den Vortheil einer etwa anzubringenden Finesse in dieser andern Farbe zu verschaffen.

In diesem Falle nun dürfte ich, als sein Partner, ja nicht antworten in dieser mutirten In-

vit-Farbe — wie sonst bey der ursprünglichen Invite — um so meine Tenace zu bewahren.

§. 13. Zwölfte Regel. Ich, als Partner, behalte so lange, als möglich, ein kleines Blatt von der ersten Invit-Farbe meines Partners; um selbes ihm anzuspielen, sobald die Atouts heraus sind.

§. 14. Dreyzehnte Regel. Die verunglückte Invite in der Farbe meines Partners darf ich — bey Gelegenheit des Selbstanspielens — nicht bringen; um nicht seine Figuren unter die Hand seines Gegners zur Linken zu bringen. (Vergl. 4. Hauptst. §. 2.)

Eine Ausnahme hat bey der **Atout**-Farbe Statt; diese muß ich — sobald die Reihe des Ausspielens an mir ist, sogleich bringen.

§. 15. Vierzehnte Regel. Die Farbe, welche mein Partner mit Blättern vom Zehner abwärts abwirft, sich renoncirt; d. h. wenn mein Partner auf eine von mir oder von einem unserer Gegner gebrachte Farbe, da er sie nicht hat, eine andere (nicht Atout) Farbe zugibt — darf ich nicht anspielen. Denn durch das Abwerfen einer Farbe — mit einem Blatte vom Zehner abwärts — gibt er mir in der Regel zu erkennen, daß er darin wenig oder gar nichts habe, und somit

eine andere Farbe, auf die er sich markirte, von mir gespielt werden soll.

Das übrige hieher Gehörige findet man im 7. Abschn. §. 6.

Ausnahmen:

a) Außer ich — als sein Partner — hätte mich ganz überzeugt, daß er sich dieser Farbe bereits ganz entledigt habe; wofalls er so seine kleinen Atouts durch Abstechen oder Vorsetzen mit Nutzen anbringen könnte.

b) Wenn die Gegner auf ein großes Spiel ausgehend, vom Hause aus, Stechkarten in Atout spielen, und mein Partner, aus Mangel an Atouts und in der Gefahr Schlem zu werden, hierauf eine und dieselbe Farbe abwirft; denn im gedachten Falle wirft sich mein Partner gerade in der Farbe ab, worin er eine Stechkarte besitzt.

c) Endlich tritt eine Ausnahme ein in dem — 1. Hauptst. 1. Abth. §. 9. angeführten — so wichtigen speciellen Falle: wo sich mein Partner ebenfalls klein abwirft in der Farbe, worin er Stechkarten besitzt.

§. 16. Fünfzehnte Regel. Wenn mein Partner die noch übrigen Atouts hat, und eine Farbe anspielt, auf die ich renoncire: so

gebe ich, mit einer Quart-Sequenz in einer andern Farbe, die höchsten derselben zu.

§. 17. Sechzehnte Regel. Wären die Atouts nicht heraus, sondern noch einige in den Händen der Gegner getheilt, und ich hätte das Aß und eine einzige kleine Karte daneben in einer Farbe, dabey aber mehrere Freyblätter in einer andern Farbe — in der die Gegner Renonce haben: so **entledige** ich mich auf die von meinem Partner oder von Einem der Gegner gespielte Farbe, in der ich Renonce habe, lieber eines **Freyblattes** als dieser einzigen kleinen Karte, woneben ich das Aß hätte. Weil, falls ich, durch den Einstich mit dem Aß in die Vorhand kommend, ein Freyblatt abspielen würde, Einer der Gegner sich hierauf einer schlechten Karte entledigt, während der Andere mit Atout sticht, und dieß leicht zur Folge haben könnte: daß mein Partner im Besitze des Königs in jener Farbe — wovon ich das Aß und die kleine habe — mit demselben keinen Stich macht, sondern dieser (König) von jenem Gegner, welcher auf mein Freyblatt renoncirt hat, mit Atout genommen würde.

§. 18. Siebenzehnte Regel. Wenn zehn Karten bereits heraus wären, eine Farbe

aber noch gar nicht gespielt wurde: so habe ich auf die Invite meines Partners — beym Besitze des Asses, **Zehners** und einer kleinen Karte — durch das Zuwerfen des Zehners die Hoffnung, zwey Levées in diesen drey Karten zu machen.

Denselben Impaß mit dem Zehner erlauben sich Einige jederzeit auch — beym König, Zehner und einer kleinen Karte.

Allein dieß wäre, in der Regel, sehr gefehlt; denn mit dem Dareingehen des Zehners würde ich riskiren: daß, falls mein Gegner zur Linken Aß, Buben und eine kleine davon hätte, selbem zwey Levées in der Farbe verblieben, während ich sammt Partner nur einen einzigen Stich darin erhielte; hingegen mit dem Daraufgeben des Königs ohne weiters zwey Stiche zusammen erhalten hätte. Höchstens dann könnte ich — mit König, Zehner und einer kleinen — durch das Zuwerfen des Zehners einen Impaß versuchen: wenn es sich bereits zeigte, daß mein Gegner zur Rechten in keiner Farbe stark war, somit Aß, Buben und eine kleine Karte der berührten Farbe bey ihm zu vermuthen sey.

§. 19. Achtzehnte Regel. Mit König, Buben und Zehner setzen Einige auf die Klein-Invite des Partners in der Farbe nicht den

König, sondern jederzeit — ohne irgend einen Unterschied zu machen — den **Zehner**; theils um den Freund, besonders falls der Zehner glücklich durchginge, von der eigenen Stärke darin zu verständigen, theils um die Tenace vom Könige zu erhalten, theils den König keiner Gefahr auszusetzen.

Allein ist es des Partners erste Invite — wobey er somit auf die Dame, und nicht auf das Aß, das sich entweder zu meiner Rechten oder Linken befinden mag, invitirte — so importirt es freylich nicht, den Zehner oder den König zu setzen.

Wäre es aber des Partners zweyte Invite, wobey die Vermuthung Statt hat, er hätte auf Aß invitirt: so wäre ohne weiters der König zu setzen. Denn es ist eine der Hauptregeln: daß der Invitirte nicht sich selbst einen Impaß erlaube, sondern selben zu machen, dem Invitanten frey stelle; um nicht durch das Mißlingen des Impasses seinen Partner in der Fortsetzung seiner Invite aufzuhalten.

Sollte diese Farbe bis auf die Letzte gebracht werden, könnte ich höchstens dann mit dem Zehner einen Impaß versuchen: da es sich zeigte, daß mein Gegner zur Rechten bisher in keiner

Farbe Figuren hatte, somit die Dame der berührten Farbe bey ihm zu vermuthen wäre.

Ganz etwas anders aber wäre es, wenn mein Partner mit dem **Achter** invitirte; wofalls ich allerdings beym Besitze des Königs, des Buben und des Zehners auf diesen Achter — als eine neotorisch falsche Invite — den Zehner setzen müßte, um den König zu salviren.

Was Atout betrifft, so müßte ich auf die Invite mit dem Achter oder vom Siebner abwärts, in der Regel, den **König** setzen; um dem Freunde in seinem Atoutspielen nicht hinderlich zu werden.

§. 20. Neunzehnte Regel. Verblieben meinem Partner bey seinem Atoutiren, vom Hause aus, die erübrigten Atouts ganz allein, und spielte er darauf dennoch einen Atout — um zu sehen, welche Farbe ich von ihm in der Folge sogleich gebracht zu haben wünsche — so gebe ich ihm auch **sogleich** diese Farbe zu erkennen, und werfe demnach schon auf diesen ersten Atout ein Blatt von meiner so sehnlich erwünschten Farbe ab; und zwar entweder das Aß davon im Besitze der ganzen Force, oder das niedrigste Blatt, das ich nebst Stechkarten davon besitze. — Spielte demungeachtet mein Freund aber-

mals einen Atout, um sich meines Wunsches vollends zu überzeugen, so werfe ich auf diesen zweyten Atout ein Blatt meiner **schwächsten** Farbe ab. (Vergl. 1. Hauptst. 1. Abth. §. 9.)

Viertes Hauptstück.

Regeln für den Vierten im Spiele.

§. 1. Erste Regel. Auf die Invite meines Gegners zur Linken in der Farbe gebe ich — als Vierter — jederzeit die niedrigste meiner Sequenz.

Außer ich ziehe es vor, meinem Partner und die Gegner zugleich zu täuschen.

Dasselbe gilt auch in Atout. (Vergl. 1. Hptst. 1. Abschn. §. 4. die Anmerkung.)

§. 2. Zweyte Regel. Wenn ich — als vierter Spieler — die Invite meines Gegners zur Linken in der Farbe nehme, coupire: so ist offenbar die dritte Hand — nähmlich mein Gegner zur Rechten — in der Invit-Farbe ihres Partners schwach, und es wäre demnach besser, sie gleich selbst nachzubringen, um dadurch des Gegners — zur Linken — Figuren

unter die Hand meines Partners zu bringen, — als meine eigene neue Farbe anzuspielen. Auch wird der Gegner zur Linken dadurch öfters genöthigt, die Farbe zu verändern, woraus in der neuen Farbe derselbe Vortheil entsteht. Oder mit technischen Ausdrücken: Eine verunglückte Invite meines Gegners zur Linken zu traversiren (oder zurück zu spielen), in der Absicht, daß mein Partner die in dieser Farbe etwa besitzende Figur mache.

Beyspiel: Mein Gegner zur Linken invitirte — in der Farbe — beym König und zwey oder drey kleinen, mit einer kleinen; mein Partner gäbe beym Aß, Dame und einer kleinen, die kleine darauf; mein Gegner zur Rechten beym Zehner und zwey kleinen, den Zehner; ich — als Vierter — mit Buben und zwey kleinen, nehme den Stich mit dem Buben, und bringe die Farbe gleich nach. (Vergl. den Anhang von der Tenace §. 5.)

Ausnahmen hinsichtlich meines Zurückspielens:

a) Ich — als Vierter — wäre selbst stark in dieser Invit-Farbe meines Gegners zur Linken; oder

b) überhaupt im Vorhandenseyn eines bessern Anschlages.

Diese Regel — wegen des Zurückspielens — darf aber keineswegs auf die Atouts angewendet werden. Außer es wäre mein eigener Vortheil, die Atouts heraus zu bringen.

§. 3. Dritte Regel. Bey der Invite meines Gegners zur Linken in der Farbe kann ich — als Vierter — mich oft einer Neben-Intrigue (intrigue secondaire) bedienen. — Mit andern Worten: Auf die Invite meines Gegners zur Linken die **niedrigste** Karte von der Farbe zurück zu spielen, wenn ich auch die **höchste** (d. i. das Aß) in der Hand hätte; in der Absicht, um meinem Partner mit der dritten (d. i. Dame) oder vierten (d. i. Buben) Hauptkarte, falls er jene oder diese hätte, einen Stich machen zu lassen, und daneben die Carte-Royale (das Aß) in meiner eigenen Hand zu behalten.

Beyspiele: Mein Gegner zur Linken hätte König und kleine, mein Partner Dame und kleine, mein Gegner zur Rechten lauter kleine, und ich — als Vierter — hätte **Aß**, Buben und eine kleine.

Oder ein anderes Beyspiel: Mein Gegner

zur Linken hätte König, Buben und eine kleine, und mein Partner Dame und kleine, mein Gegner zur Rechten lauter kleine, und ich — als Vierter — hätte Aß, Zehner — oder Neuner — und eine kleine. (Vergl. 4. Abschn. 2. Abth. §. 9. n. 3.)

Oder ein drittes Beyspiel: Ich — als Vierter — hätte **Aß, König** und eine kleine von der Invit-Farbe meines Gegners zur Linken; um die Intrigue zu spielen, mache ich den Stich mit dem **Aß**, oder dem Könige und spiele eine **kleine** nach, die glücklich durchgehen wird, falls der Invitant nicht die Dame, sondern selbe mein Partner hätte, oder falls der Invitant mit dem Zehner — da er die Dame zugleich hätte — einen Impaß wagen würde, mein Partner hingegen den Buben besäße.

Was aber **Atout** betrifft, so kann ich mir — als Vierter — diese gedachte Neben-Intrigue **jederzeit** erlauben; doch vorausgesetzt, mir selbst wäre es zu thun, die Atouts sogleich heraus zu bringen; denn sonst dürfte ich selbe **gar nicht** nachspielen. — Hingegen was die **Farbe** anbelangt, darf ich mir — wie schon oben gesagt wurde — **nicht** jedesmahl die Intrigue wegen des Nachspielens mit dem **niedrigsten** Blatte

erlauben; sondern müßte oft, wenn anders schon das Nachspielen selbst, in Ermangelung eines bessern Anschlages, vortheilhaft wäre, — ohne weiters gleich nach dem mir in der Farbe gebliebenen Stiche das **Aß** selbst nachspielen, aus Besorgniß, sonst selbes zu verlieren.

§. 4. Vierte Regel. Wenn von meinem Gegner zur Linken das **Aß** abgespielt wurde in der Farbe, von der ich — als Vierter — die Dame und eine niedere habe, so gebe man, sagt Matthew, bisweilen die **Dame** oder den **Buben** zu, um den Gegner zu täuschen, und ihn somit zum Anspielen einer andern Farbe zu bestimmen.

Z. B. Ich, als Vierter, hätte in Atouts eine Terce major und einen kleinen; eine Terce major mit noch zwey kleinen in einer andern Farbe; den König und eine kleine in der dritten Farbe, mit Dame und einem andern Blatte (oder Buben und einem andern Blatte) in derjenigen Farbe, in der mein Gegner zur Linken das **Aß** abspielt. In diesem Falle nun wäre es für mich Vierten so wesentlich, in die Hand des Selbstanspielens zu kommen, ohne jedoch forcirt zu werden, daß ich die Dame (oder den Buben) zuwerfe, als das wahrscheinlichste Mittel, meinen Gegner zu

verleiten, seine Farbe zu ändern. Allein, setzt Matthew hinzu, diese Art zu spielen dürfte nur auf sehr wichtige Gelegenheiten vorbehalten werden; in Fällen, in welchen ich mich der Gefahr aussetzte, durch Wiederhohlung dieser Spielart mein Spiel zu verrathen, darf ich sie nicht anwenden.

Indeß bin ich mit Matthew doch nicht einverstanden, — und gebe **jederzeit** eine kleine auf das **Aß** zu; denn ein solider Spieler läßt sich beym Abwerfen der **Figur** nicht sobald abschrecken. — Wohl wäre ich mit Matthew einverstanden, wenn der Gegner zur Linken den **König** abspielen würde; dann gebe ich — als Vierter — allerdings, statt einer kleinen, bisweilen die Dame oder den Buben darauf; um den Gegner zum Mutiren der Farbe zu bestimmen.

Was aber Atout betrifft: so darf ich **gar nie**, weder auf das vom Gegner zur Linken abgespielte Atout-**Aß**, noch auf den Atout-König — die Atout-Dame oder den Atout-Buben zuwerfen.

§. 5. Fünfte Regel. Wenn von meinem Gegner zur Linken der König in der Farbe gespielt wurde, von der ich — als Vierter — das Aß, den Buben und **eine** kleine Karte habe: so gebe ich in der Absicht, entweder in dieser Farbe

zwey Levées zu machen, oder aber von dem Gegner zur Linken das Anspielen einer andern Farbe herbey zu führen — auf den König die kleine zu. Denn entweder nimmt der Gegner zur Linken die Meinung an: sein Partner hätte das Aß, und spielt somit die Farbe fort; wodurch ich mit Aß und mit Buben zwey Stiche mache: — oder aber falls der Gegner zu meiner Linken meine Finesse vermuthet, zum Ausspielen einer andern Farbe genöthigt, bestimmt wird; wodurch ich ebenfalls einen Vortheil ziehe. — (Vergl. des Anhanges von der Tenace §. 3.)

Eine Ausnahme von dieser Regel in der Farbe leiden folgende zwey Fälle:

1) wenn ich einen Schlem zu machen gedenke;

2) wenn mein Partner, oder mein Gegner zur Rechten, auf den abgespielten König eine hohe Karte, z. B. Zehner, oder Neuner, oder Achter zugibt; woraus ich — als Vierter — entweder bey meinem Partner oder bey meinem Gegner zur Rechten einen Singleton in dieser Farbe vermuthe. — In welchen beyden Fällen ich allerdings den König mit dem Aß stechen müßte.

Was aber Atout anbelangt: so nehme ich — als Vierter — in der Regel den König. Den

einzigen Fall ausgenommen: ich beabsichtigte durch das Nichtstechen, den Gegner zu meiner Linken zum Ausspielen einer Farbe zu nöthigen.

§. 6. Sechste Regel. Wenn von meinem Gegner zur Linken eine Dame in der Farbe abgespielt wurde, wovon ich, als Vierter, das Aß, den Buben und **eine** kleine hätte: so steche ich jederzeit die Dame; denn da ich selbst den Buben davon habe, so muß ich bey meinem Gegner zur Linken — in der Regel — die Dame als Singleton, höchstens sie als einen nicht geschlossenen Doubleton annehmen.

Eine Ausnahme wäre, wenn diese Farbe bis auf die Letzte gebracht würde. (Vergl. des Anhanges von der Tenace §. 3.)

Was aber Atout betrifft, so steche ich ebenfalls, in der Regel, die Dame.

Eine Ausnahme hätte Statt, wenn ich vom Gegner zur Linken noch einmahl Atout gebracht, oder was immer für eine Farbe angespielt haben will.

§. 7. Siebente Regel. Wenn von meinem Gegner zur Linken der Bube — gleichviel in der Farbe, oder in Atout — abgespielt wurde, wovon ich — als Vierter — Aß, Dame und kleine habe: so nehme ich den Buben je=

derzeit mit der Dame. (Vergl den Abschn. vom Atout §. 15.)

§. 8. Achte Regel. Habe ich — als Vierter — Aß, König und zwey kleine, von der Farbe oder vom Atout, die mein Gegner zur Linken anspielt: so lasse ich — in der Regel — den **ersten** Stich **nicht** fahren.

Eine Ausnahme könnte ich bisweilen in **Atout** machen. (Vergl. d. Abschn. vom Atout §. 14.)

§. 9. Neunte Regel. Mit Aß und einer **einzigen** kleinen — gebe ich — als Vierter — auf den von meinem Gegner zur Linken abgespielten **König** von der Farbe, oder in Atout, jederzeit ohne alle Ausnahme, das Aß. — Was aber das gleiche Nachbringen dieses kleinen Blattes in der Farbe anbelangt, so wäre dieß nur dann zu rathen: wenn ich — als Vierter — entweder sofort in Atouts getroffen seyn will, und somit keinen Nachtheil zu besorgen hätte; oder aus guten Gründen eine neue Farbe nicht selbst anspielen wollte. Was endlich das gleiche Nachspielen dieses kleinen Blattes in Atouts betrifft, so dürfte dieß nur entweder in dem letzteren, oder in dem weiteren Falle geschehen: wenn mein Vormann auf den König seines Partners bereits ein hohes Blatt zuwarf.

Anhang.

Von der Tenace, und von der Impasse oder Finesse.

§. 1. Die Tenace ist eigentlich das Stellungs- oder Positions-Spiel selbst, die Finesse oder Impasse aber ist die Kunst, sich in die vortheilhafteste Position (oder Tenace) zu setzen, sich in derselben zu erhalten, und aus der Position den größten Vortheil zu ziehen. Demnach hat die Finesse eine genaue Verwandtschaft mit der Tenace; nur mit dem Unterschied, daß letzte ein Gegenstand des Interesses zwischen zwey Spielern wird, während es jene unter allen vieren ist.

Beyspiele mögen das Gesagte erleichtern:

§. 2. A hat Aß, Dame und eine niedere Karte von einer Farbe, von der D, sein Gegner zur Rechten, den König, Buben und eine andere hat; sobald nun A auf die Invite seines Gegners zur Rechten die kleine Karte zugibt, so bleibt er in der Tenace und macht vielleicht sammt Partner, falls selber den Zehner besitzt, in dieser Farbe drey Stiche; gibt A hingegen das Aß zu, so opfert er seine Tenace (seine vortheilhafte Stellung), und bekommt daher **höchstens** zwey Stiche. (Vergl. 2. Hptst, §. 7.)

Daher ist ein Grundsatz der Tenace:

Eine kleine Karte zuzuwerfen, um in seiner vortheilhaften Stellung zu verbleiben.

§. 3. Ein zweytes Beyspiel der Tenace:

Zehn Karten wären bereits abgespielt, und jeder der Spieler besitzt drey Blätter einer noch nicht gebrachten Farbe. A der Gegner zur Linken besitzt die Dame und zwey kleine, B mein Partner drey kleine, C mein Gegner zur Rechten den König und zwey kleine, ich D in der Hinterhand Aß, Buben und eine kleine. Spielt nun A die Dame, so müßte ich D als Letzter selbe fahren lassen; um durch Aß und Buben mir zwey Stiche zu sichern. — Derselbe Fall tritt ein: wenn A König, Dame und eine kleine besäße, und den König spielt. (Vergl. 4. Hptst. §. 5. und 6.) Daher ist abermahl ein Grundsatz der Tenace:

Selbst eine Figur zu lachiren, um in seiner vortheilhaften Stellung zu verbleiben.

§. 4. Ein drittes Beyspiel der Tenace:

Mit Aß, Dame u. s. w. in einer Farbe, mit König, Buben u. s. w. von einer andern, und endlich mit einer dritten schwachen Farbe u. s. w. fange ich lieber mit der schwachen Farbe zu inviтiren an, (spiele **Rebour**) als die Tenace zu opfern.

Daher ist der dritte Grundsatz der Tenace: Eine ohnehin verlierende Karte auszuspielen, um durch sie das Spiel des Gegners zu eröffnen, und ihn zu bestimmen, zu nöthigen, diejenige Farbe zu bringen, in der man die Tenace fortbehauptet. (Vergl. 1. Hptst. 1. Abth. §. 7.)

§. 5. Ein viertes Beyspiel der Tenace:

A hat den König, den Buben mit einem kleinen Blatte in einer Farbe, von der B, sein Gegner zur Linken, das Aß, die Dame und eine andere in der Hand hat. Wenn A die kleine Karte spielt, so nimmt sie B, sein Gegner zur Linken, mit der etwas höheren Karte; D als letzter Spieler müßte sie aber seinem Partner B, falls er auch überstochen hätte, dennoch wo möglich **nehmen** und in Ermangelung eines bessern Anschlages selbe Farbe sogleich zurück spielen; dadurch verhinderte D den A einen Stich zu machen, den A bekommen hätte, wenn B in Folge gezwungen gewesen wäre, von dieser seiner Tenace selbst abzuspielen.

Daher ist der vierte Grundsatz der Tenace: Man muß sich nicht nur eines jeden Mittels bedienen, um die Tenace (oder den Vortheil der Position) für sich selbst zu behaupten, sobald man weiß, daß die gewinnenden Karten zwischen

uns und unserem Gegner stehen; sondern auch so viel, als möglich, sie (die Tenace) bey unserm Partner schonen (denn man halte nur immer lebhaft vor Augen, daß, wenn wir selbst oder unser Partner spielen, es ein Vortheil für den Gegner sey); diesen Zweck erreicht man aber oft dadurch, daß man als Letzter den Stich seines Partners nimmt und die Farbe zurückspielt (traversire), wie das eben vorangesetzte Beyspiel gezeigt hat.

Dieß ist der nähmliche Fall, welchen der vierte (letzte) Spieler bey einer verunglückten Invite seines Gegners zur Linken — im Anfange oder im Laufe des Spieles — zu beobachten hat. (Vergl. 4. Hptst. §. 2.)

Ein fünftes Beyspiel der Tenace:

§. 6. Setzen wir den Fall, es wären bereits neun Atouts heraus; **A** hätte in der Vorhand den König und den Buben in Atouts, dann das Aß und ein niederes Blatt von einer noch nicht gespielten Farbe; **B**, sein Gegner zur Linken, hätte das Aß und die Dame in Atouts, ferner den König und ein kleines Blatt von der Farbe, in der **A** das Aß ausspielt. Nun frägt es sich, welche Karte soll **B** — als Zweyter — zuwerfen? Antwort. In der Voraussetzung, daß sein

Partner D die Dame besäße, den **König**; weil B dadurch die gleiche Wahrscheinlichkeit für sich hat, eben so gut **drey** Stiche (mit Hülfe des Partners) zu machen, als zwey. Behielte aber B den König zurück, so kann er deren durchaus nicht drey erhalten. Denn vorausgesetzt, D (der Partner von B) hätte eine bessere Karte als C (der Partner von A): so würde D den A hindern, irgend einen seiner Atouts anzubringen, mit deren A ohne weiters Stiche gemacht hätte, wenn B den König behielte. (Vergl. 2. Hptst. §. 1.)

Daher ist der fünfte Grundsatz der Tenace:

Es sey zwar leicht, die Tenace gegen den Gegner zur Rechten zu behaupten: aber schwer, dasselbe gegen den Gegner zur Linken zu thun.

Dieser so wichtige Grundsatz wird von den wenigsten Spielern beachtet.

Nun etwas von der Finesse oder Impasse.

§. 7. Erstes Beyspiel der Finesse gegen eine einzige dazwischen gehörende Karte. A hat das Aß, die Dame und eine kleine einer von seinem Partner C gespielten Farbe; in diesem Falle wäre es rathsam, daß A die Dame (und nicht das Aß) zuwerfe. — Ein solches Verfahren nennt man Finesse, und hat keine andere

Absicht, als den König, — wenn er in der Hand des Gegners zur Rechten steht, — zu hindern, einen Stich zu machen. (Freylich dürfte ich dann diese Farbe nicht nachbringen.) Sollte der König aber auch nicht da seyn: so ist es doch ganz deutlich, daß durch die Anwendung jener Finesse, wenn auch nichts gewonnen, doch auch nichts verloren werde. (Vergl. 3. Hptst. §. 3. litt. b. die Anmerkung.)

§. 8. Selbst gegen zwey dazwischen gehörende Karten findet eine Finesse Statt.

Beyspiele.

1) A hat drey Karten von einer Farbe, die **bis zuletzt** bleibt, und die einzige ist, die noch nicht gespielt wurde; er hat darin den König, die Dame und den Zehner. B, sein Gegner zur Linken, hat von derselben Farbe das **Aß**, **den Buben** und eine andere. A spielt nun den König aus; nimmt ihn B mit dem Aß, so verliert B seine Tenace, und macht nicht mehr als einen Stich; nimmt B aber den König **nicht**, so könnte B mit dem deßhalb zurückgehaltenen Aß und mit dem Buben zwey Stiche machen. (Vergleiche 2. Hptst. §. 2. litt. a.) Ein ähnliches Beyspiel wäre folgendes:

2) Nachdem alle Atouts bereits heraus

wären, hätte A nebst einer Force=Farbe das **Aß, den Buben** und eine kleine einer dritten Farbe, von der D, sein Gegner zur Rechten, den König spielt. Frage. Welche soll A zuwerfen? Antwort. Die kleine; denn A wird dadurch zuverlässig zwey Stiche — in der Farbe — machen, und seine Freykarten abspielen. Würde A aber den König mit dem Aß nehmen (und sein Partner C hätte noch dazu keine bessere Karte von der Farbe): so käme er aus der Tenace, und könnte nur in der Farbe einen einzigen Stich machen; weil der Gegner zur Rechten entweder die Tenace in dieser Farbe behaupten könnte, nähmlich falls er bey der Dame auch den Zehner hätte; oder die schlechten Karten dieser Farbe — bis auf die Dame — abwerfen und ein Blatt einer andern Farbe, wovon sein Partner die Stechkarten haben dürfte, zum Wiederanspielen behalten würde. (Vergl. 2. Hptst. §. 2. litt. b.) — Ein drittes ähnliches Beyspiel wäre:

3) A spielt den Zehner einer Farbe aus, von der sein Partner C das **Aß, den Buben** und eine kleine hat. C wird müssen die Finesse gebrauchen, den Zehner zu lachiren; (sogar wenn er recht gut weiß: daß König und Dame in der Hand seines Gegners zur Linken D stehen, (frey=

lich müßte in diesem Falle der Gegner zur Linken selbst diese Farbe zurückspielen); denn auf diese Art behauptet C seine Tenace, und macht zuverlässig mit Aß und dem Buben Stiche, wo er, wenn er das Aß gleich das erste Mahl genommen hätte, nur einen einzigen Stich gemacht hätte. (Vergl. 3. Hptst. §. 7.)

§. 8. Endlich sogar gegen drey dazwischen gehörende Karten kann eine Finesse gerichtet seyn.

Zum Beyspiel. Wenn mein Gegner zur Rechten ruft — ohne Antwort zu erhalten — und mein Partner spielt einen kleinen Atout: so versuche ich mit Aß, oder König, dann **Neuner** und einem niedern Atout einen Impaß zu machen; weil bey meinem Gegner zur Linken nur der Zehner zu fürchten wäre. (Vergl. 3. Abschn. §. 12.)

---

§. 10. Jedoch diene zur Regel:

Daß man äußerst selten gegen drey Karten finessiren dürfe; wohl aber etwas wagen dürfte als einer einzelnen Karte gegenüber. Seltener aber gegen zwey; denn vorausgesetzt, man habe als eine bessere Karte Dame mit ihrem Neuner, so darf man diesen Neuner selten wagen, weil der Zehner und Bube (somit zwey) gegen ihn

sind, und man in diesem Falle zwey gegen eins auf das Spiel setzet (oder mit andern Worten: Zwey gegen Eines riskirt): wäre es aber Dame und Zehner, und man macht mit dem Zehner Impasse, so hat man zwey gegen eines für sich. Daher ist das Finessiren wohl im Allgemeinen nur gegen eine einzelne Karte anwendbar; indeß, wie wir gesehen haben, gibt es doch Lagen, in denen man mit mehrerer Ausdehnung finessiren muß.

Ueberhaupt sind Finessen bey Atouts sowohl als in andern Farben — wenn man die Höchsten davon in Händen hat, anwendbar; sonst darf man sie nur mit der größten Vorsicht wagen.

Übersichts-Tafel

für die erste Hand im Spiele, hinsichtlich des Ausspielens.

A. In Atouts.

Seite

Mit Aß allein, oder König oder Dame, oder Buben allein 140
Mit einem einzigen kleinen Atout . . 141
Mit Aß und König 146
Mit Aß und Dame, oder Aß und Buben 146
Mit König und Dame. 146
Mit König und Buben. 147
Mit Dame und Buben 146
Mit was immer für einem Honneur und einem kleinen Atout 146
Mit zwey niedern Blättern 146
Mit was immer für einer Sequenz . . 108
Mit Aß, König, Buben und drey kleinen 108
Mit Aß, König, Buben und zwey oder einem kleinen 109
Mit Aß, König und Buben allein . . 110
Mit Aß, König und fünf kleinen . . . 109
Mit Aß, König und vier oder drey oder einem 109
Mit Aß, König und zwey kleinen . . . 115

Seite
Mit Aß, König und einem kleinen . . . 110
Mit Aß, Dame, Buben und Zehner; oder noch einer kleinen daneben 115
Mit Aß, Dame, Buben und kleinen Atouts 113
Mit Aß, Dame und Buben allein . . 113
Mit Aß, Dame, Zehner und zwey oder einem kleinen 115
Mit Aß, Dame, Zehner und mehreren als zwey kleinen 115
Mit Aß, Dame und Zehner 117
Mit Aß, Dame und vier oder drey oder zwey kleinen 115
Mit Aß, Dame und mehreren als vier kleinen 115
Mit Aß, Dame und einem kleinen . . 117
Mit Aß, Buben und vier oder drey oder zwey kleinen 116
Mit Aß, Buben und mehreren als vier kleinen : 116
Mit Aß, Buben und Zehner 117
Mit Aß, Buben, Zehner und kleinen 116
Mit Aß, Buben und einem kleinen . 117
Mit Aß und fünf oder vier oder drey oder zwey kleinen 116

Seite
Mit König, Dame, Zehner und drey oder zwey oder einem kleinen 111
Mit König, Dame und Zehner . . . 111
Mit König, Dame und fünf kleinen — ohne Zehner — 111
Mit König, Dame und vier oder drey oder zwey kleinen — ohne Zehner — . . . 111
Mit König, Dame und einem kleinen — nicht Zehner — 111
Mit König, Buben, Zehner und andern 114
Mit König, Buben und Zehner allein 114
Mit König, Buben und einem kleinen 117
Mit König, Buben und vier oder drey oder zwey kleinen — ohne Zehner — 116
Mit König, Buben und mehreren als vier kleinen — ohne Zehner — 116
Mit König und fünf, oder vier, oder drey oder zwey kleinen 116
Mit Dame, Buben, Neuner und drey oder zwey oder einem kleinen . . . 112
Mit Dame, Buben und vier oder drey oder zwey oder gar einem kleinen . . 112
Mit Dame, Buben und mehreren als vier kleinen 112
Mit Dame, Zehner und zwey kleinen . 116

Seite
Mit Dame, Zehner und einem kleinen . 117
Mit Dame nebst vier oder drey kleinen . 116
Mit Buben, Zehner, Achter und drey oder zwey oder einem kleinen 113
Mit Buben, Zehner und vier oder drey oder zwey kleinen 113
Mit Buben nebst vier kleinen 116
Mit Zehner nebst vier kleinen 116

B. In einer Nicht=Atoutfarbe.

Mit Aß allein 137
Mit König allein 138
Mit Dame, oder Buben allein 140
Mit einem einzigen niedern Blatte . . 140
Mit Aß und König 143
Mit Aß und Dame, oder Aß und Buben 145
Mit König und Dame 144
Mit König und Buben 145
Mit Dame und Buben 144
Mit Aß und einer kleinen 144
Mit König und einer kleinen 144
Mit Dame und einer kleinen; oder Buben und einer kleinen 145
Mit zwey niedern Blättern 145
Bey der Tierce=Quart=Quint=Majeur . 118

Seite
Bey der Tierce-Mineur 119
Bey der Quart- oder Quint-Mineur 120
Mit Dame, Buben, Zehner und Neuner 128
Mit König, Dame, Buben und andern kleinen 121
Mit Aß, König und Buben 122
Mit Aß, König und fünf kleinen . . . 122
Mit Aß, König und vier, oder drey, oder zwey kleinen 122
Mit Aß, König und einer kleinen . . . 122
Mit Aß, Dame, Buben und Zehner; oder noch einer kleinen daneben 128
Mit Aß, Dame, Buben und drey, oder zwey oder einer kleinen 123
Mit Aß, Dame und Buben allein . . 123
Mit Aß, Dame, Zehner und drey oder zwey andern 124
Mit Aß, Dame, Zehner und einer andern 124
Mit Aß, Dame und Zehner 118
Mit Aß, Dame und vier oder drey kleinen — ohne Zehner — 124
Mit Aß, Dame und zwey kleinen — ohne Zehner — 124
Mit Aß, Dame und einer kleinen . . . 117
Mit Aß und fünf kleinen 125

Seite
Mit Aß und vier kleinen 129
Mit Aß und drey oder zwey kleinen . . 129
Mit König, Dame und Zehner — oder König, Dame, Zehner und kleinen 125
Mit König, Dame und fünf oder vier kleinen 125
Mit König, Dame und drey oder zwey kleinen 125
Mit König, Dame und einer kleinen . 125
Mit König, Dame und einer kleinen — nicht Zehner — 126
Mit König, Buben, Zehner und Neuner 128
Mit König, Buben, Zehner und andern kleinen — ohne Neuner — . . . 127
Mit König, Buben und Zehner allein 127
Mit König, Buben und zwey oder mehreren kleinen 129
Mit König, Buben und einer kleinen . 118
Mit König und drey oder zwey kleinen . 130
Mit Dame, Buben und Neuner — oder Dame, Buben, Neuner und andern kleinen 126
Mit Dame, Buben und zwey kleinen . 130
Mit Dame, Buben und einer kleineren als Neuner 127
Mit Dame, Zehner und zwey kleinen . 130

Seite
Mit Dame, Zehner und einer kleinen . 118
Mit Dame und drey oder zwey kleinen . 130
Mit Buben und drey oder zwey kleinen 130
Mit Zehner und nur zwey kleinen . . . 128

Übersichts-Tafel

für die zweyte Hand im Spiele, hinsichtlich des Daraufgebens auf das Ausspielen des Gegners zur Rechten.

A. In Atouts.

Auf den König.

Mit Aß, Buben und einem kleinen . . 165
Mit Aß und einem einzigen kleinen . . 165
Mit Aß und zwey kleinen 165
Mit Aß und drey kleinen 69

Auf die Dame.

Mit Aß und zwey kleinen — ohne Zehner 166
Mit Aß, Zehner und einem niedern . 166
Mit König und zwey kleinen — ohne Zehner 166
Mit König, Zehner und einem niedern 167

Auf den Buben.

Mit Aß, Dame und andern — ohne Zehner 168
Mit Aß, Dame, Zehner 168
Mit König, Zehner und einem kleinen 168

Seite
Mit König und einem kleinen 169
Mit Dame, **Zehner** und kleinen . . . 169
Mit Dame und einem kleinen 170

Auf den Zehner.

Mit Aß, Dame und einigen andern . . 170
Mit König und einem kleinen; oder —
Dame und einem kleinen 171
Mit Buben, **Neuner** und kleinen . . 171

Auf den Neuner.

Mit Aß, König und einem kleinen . . 171

Auf die Klein-Invite.

Mit Aß, König und kleinen 70
Mit Aß, Dame und kleinen 172
Mit Aß, Buben und kleinen 172
Mit Aß, Zehner und kleinen 172
Mit Aß, Neuner und kleinen 172
Mit Aß und drey kleinen 69
Mit Aß und zwey kleinen 173
Mit König und zwey kleinen 173
Mit Dame und zwey kleinen 173
Mit Buben und zwey kleinen 173
Mit Aß und einer kleinen 174
Mit König und einer kleinen 175
Mit Dame und einer kleinen 178

Seite
Mit Buben und einer kleinen 178
Mit Aß, Dame und Buben 181
Mit Aß, Dame und Zehner 181
Mit Aß, Buben, Zehner und einer niedern 181
Mit König, Dame und einer kleinen . . 181
Mit Dame, Buben, Zehner und kleinen 180
Mit Dame, Buben und höchstens zwey kleinen 182
Mit Dame, Buben und einer kleinen . . 182
Bey jeder Sequenz majeur und mineur 179

B. In einer Nicht-Atoutfarbe.

Auf das Aß des Gegners zur Rechten.
Mit König und einer kleinen 164
Mit Dame und einer kleinen 163
Mit Buben und einer kleinen 163

Auf den König.
Mit Aß, Buben und einer kleinen . . 164
Mit Aß und einer einzigen kleinen . . 164
Mit Aß und zwey kleinen 165
Mit Dame und einer niedern 166
Mit Buben und einer niedern 166

Auf die Dame.
Mit Aß und zwey kleinen — ohne Zehner 166

Seite
Mit Aß, Zehner und einer niedern . . . 166
Mit König und zwey kleinen — ohne Zehner 166
Mit König, Zehner und einer niedern . 167

Auf den Buben.

Mit Aß, Dame und andern — ohne Zehner 168
Mit Aß, Dame, Zehner 168
Mit König, **Zehner** und einer kleinen 168
Mit König und **einer** kleinen 169
Mit Dame, **Zehner** und kleinen . . . 169
Mit Dame und **einer** kleinen 170

Auf den Zehner.

Mit Aß, Dame und einigen andern . . 170
Mit König und einer kleinen; oder — Dame und einer kleinen 171
Mit Buben, **Neuner** und kleinen . . . 171

Auf den Neuner.

Mit Aß, König und einer kleinen . . . 171

Auf die Klein-Invite.

Mit Aß, König und kleinen 180
Mit Aß, Dame und kleinen 172
Mit Aß, Buben und kleinen 172
Mit Aß, Zehner und kleinen 172
Mit Aß, Neuner und kleinen 172
Mit Aß und zwey kleinen 173

Seite
Mit König und zwey kleinen 173
Mit Dame und zwey kleinen 173
Mit Buben und zwey kleinen 173
Mit Aß und einer kleinen 174
Mit König und einer kleinen 174
Mit Dame und einer kleinen 174
Mit Buben und einer kleinen 174
Mit Aß, Dame und Buben 181
Mit Aß, Dame und Zehner 181
Mit Aß, Buben, Zehner und einer niedern 181
Mit König, Dame und einer kleinen . . 181
Mit König, Zehner und einer kleinen . 184
Mit Dame, Buben, Zehner und kleinen 180
Mit Dame, Buben und höchstens zwey kleinen 182
Mit Dame, Buben und einer kleinen . 182
Bey jeder Sequenz majeur und mineur 179

Übersichts-Tafel

für die dritte Hand im Spiele, hinsichtlich des Stechens und des Nachspielens.

A. In Atouts.

Auf das Aß des Partners.

Mit König und einer kleinen 207

Auf den König.

Mit Aß und einer kleinen 205

Seite

Auf die Dame.

Mit Aß nebst andern 206

Auf den Buben.

Mit Aß und Dame 207

Mit Aß nebst andern 207

Mit König nebst andern 207

Auf den Zehner.

Mit Aß, König und zwey kleinen . . 70

Mit Aß, Buben und einer kleinen . . 202

Mit Aß Doubleton 201

Mit König und einer kleinen 202

Mit Dame und einer kleinen 202

Mit König und zwey oder mehreren kleinen 202

Mit Dame und zwey oder mehreren kleinen 202

Auf den Neuner.

Mit Aß, König und zwey kleinen . . 70

Mit Aß und einer, oder zwey oder mehreren kleinen 203

Mit König und einer kleinen; oder Dame und einer kleinen; oder Buben und einer kleinen 203

Mit König und zwey oder mehreren kleinen; oder Dame und zwey oder mehreren kleinen; oder Buben und zwey oder mehreren kleinen . . . 203

Seite

Auf den Achter.

Mit Aß, König und zwey kleinen . . 70
Mit Aß und einer, oder zwey oder mehreren kleinen 203
Mit König, Buben und Zehner . . 214
Mit König und einer kleinen 203
Mit König und zwey oder mehreren kleinen . . . , ... 203
Mit Dame und einer, oder zwey, oder mehreren kleinen 203
Mit Buben und einer, oder zwey, oder mehreren kleinen 203

Auf die Klein-Invite.

Mit Aß, König und zwey kleinen . . 69
Mit Aß und Dame . . . . , ... 195
Mit Aß, Dame und einem kleinen . . 197
Mit Aß, Buben und einem kleinen . 197
Mit Aß und Buben; oder König und Buben 196
Mit König, Buben und Zehner . . 212
Bey jedem geschlossenen Doubleton . 200
Bey jeder gewinnenden Terz- oder Quart-Sequenz 200

Seite

B. In einer Nicht-Atoutfarbe.

Auf das Aß des Partners.

Mit König und einer kleinen 207

Auf den König.

Mit Aß und einer kleinen 205

Auf die Dame.

Mit Aß nebst andern 206

Auf den Buben.

Mit Aß und Dame 207
Mit Aß nebst andern 207
Mit König nebst andern . . . , . . 207

Auf den Zehner.

Mit Aß, Buben und einer kleinen . . 202
Mit Aß Doubleton 201
Mit König und einer kleinen 202
Mit Dame und einer kleinen 202
Mit König und zwey oder mehreren kleinen 202
Mit Dame und zwey oder mehreren kleinen 202

Auf den Neuner.

Mit Aß und einer oder zwey oder mehreren kleinen 203
Mit König und einer kleinen; oder Da-

Seite

me und einer kleinen; oder Buben und einer kleinen 203

Mit König und zwey oder mehreren kleinen; oder Dame und zwey oder mehreren kleinen; oder mit Buben und zwey oder mehreren kleinen . . 203

Auf den Achter.

Mit Aß und einer, oder zwey, oder mehreren kleinen 203

Mit König, Buben und Zehner . . 214

Mit König und einer kleinen 203

Mit König und zwey oder mehreren kleinen 203

Mit Dame und einer, oder zwey, oder mehreren kleinen 203

Mit Buben und einer, oder zwey, oder mehreren kleinen 203

Auf die Klein-Invite des Partners.

Mit Aß und König 195

Mit Aß und Dame . , ... 195

Mit Aß, Dame und einer kleinen. . . 196

Mit Aß und Buben 196

Mit Aß, Buben und einer kleinen . . 197

Mit Aß, Zehner und einer kleinen . . 212

Mit Aß und zwey oder mehreren kleinen 198

Seite
Mit Aß und einer kleiner 197
Mit König, Buben und Zehner . . 212
Mit König und Buben 196
Mit König, Zehner und einer kleinen 212
Mit König und zwey oder mehreren kleinen 198
Mit König und einer kleinen 197
Mit Dame, Buben und einer kleinen 199
Mit Dame und mehreren, oder zwey, oder einer kleinen 198
Mit Buben und kleinen daneben . . 199
Bey jedem geschlossenen Doubleton . 200
Bey jeder gewinnenden Terz- oder Quart-Sequenz 200

Übersichts-Tafel

für die vierte Hand im Spiele, hinsichtlich des Zugebens auf das Ausspielen des Gegners zur Linken, und hinsichtlich des Nachspielens.

A. In Atouts.

Auf das Aß des Gegners zur Linken.

Mit Dame und einem kleinen Atout . 220
Mit Buben und einem kleinen . . . 220

Auf den König.

Mit Aß, Buben und einem kleinen . . 221

Seite
Mit Aß und drey kleinen 69
Mit Aß und einem einzigen kleinen . . 223
Mit Dame und einem kleinen . . . 220
Mit Buben und einem kleinen . . . 220

Auf die Dame.

Mit Aß, Buben und einem kleinen . . 222

Auf den Buben.

Mit Aß, Dame und kleinen . . . 222

Auf die Invite.

Mit Aß, König und einem kleinen . . 218
Mit Aß, Buben und einem kleinen . . 218
Mit Aß, Zehner und einem kleinen . 218
Mit Aß, Neuner und einem kleinen . 218
Mit Buben und zwey kleinen 217
Bey was immer für einer Sequenz . . 215

Mit Aß, König und zwey kleinen Atouts nehme ich, als Vierter, bisweilen den ersten Stich nicht 223

B. In einer Nicht-Atoutfarbe.

Auf das Aß des Gegners zur Linken.

Mit Dame und einer kleinen 219
Mit Buben und einer kleinen . . . 219

Auf den König.

Mit Aß, Buben und einer kleinen . . 220

Seite
Mit Aß und einer einzigen kleinen . . 223
Mit Dame und einer kleinen 219
Mit Buben und einer kleinen . . . 219

Auf die Dame.

Mit Aß, Buben und einer kleinen . . 222

Auf den Buben.

Mit Aß, Dame und kleinen 222

Auf die Invite.

Mit Aß, König und einer kleinen . . 218
Mit Aß, Buben und einer kleinen . . 217
Mit Aß, Zehner und einer kleinen . . 218
Mit Aß, Neuner und einer kleinen . 218
Mit Buben und zwey kleinen . . . 216
Bey was immer für einer Sequenz . . 215

Mit Aß, König und zwey kleinen lasse ich, als Vierter, den ersten Stich nicht fahren 223

Zweyter Theil.

Von den Strafgesetzen im Whistspiele.

Erstes Hauptstück.

Ueber das Kartengeben und über das Vergeben.

A. Ueber das Kartengeben.

§. 1. Wenn eine Karte — sie möge wem immer angehören — während des Gebens (im Geben) umgekehrt fällt, umgewendet wird, die Schuld davon der Kartengeber selbst oder dessen Partner trüge: so haben die Gegner das Recht — sobald sie selbe zu nennen im Stande sind — zu verlangen, daß neu gegeben werde. — Außer die Gegner hätten, während des Gebens, ihre Karten schon angesehen; in welchem Falle sie kein neues Ausgeben verlangen dürften.

Fiel aber das Blatt aus eigenem Verschulden, Versehen, der Gegner um (z. B. es hätte einer von ihnen, während des Gebens, seine Karten angesehen, und durch diese Art ihrer Berührung das Umkehren veranlaßt): so steht es dem Belieben des Gebers frey, es gelten zu lassen,

oder nicht; somit könnten die Gegner selbst ein neues Ausgeben weder fordern noch untersagen.

Wenn sich eine Karte, im Spiele selbst, umgewendet findet, darf man sich nicht erlauben, sie wieder umzukehren, sondern es muß zum zweyten Mahl, von demselben Geber, gegeben werden. — Außer die umgewendete Karte wäre die letzte, unterste, retournée; in welchem Falle das Geben gut ist, da sie ohnedieß aufgelegt werden muß.

§. 2. Wenn der Kartengeber die unterste Karte (Atout) umzuschlagen vergißt, und sie somit, ohne vorzuzeigen, unter seine übrigen steckt, so wäre gesetzlich: daß der, die unterste Karte umzuschlagen, Vergessende sein Recht zu geben verliere, und daß somit das Ausgeben weiter gehe; gerade so, als wären die Karten vergeben worden. Denn wenn gleich im strengsten Sinne hier eigentlich kein Kartenvergeben Statt hat: so wurde doch wenigstens nicht so gegeben, wie hätte gegeben werden sollen; weil zum ordentlichen Kartengeben auch das Umschlagen der letzten Karte ohne weiteres gehört.

Nach der Behauptung Einiger aber hätte die Vorhand, an der das Ausspielen ist, das

Recht, sogleich einen Trumpf nach eigener Willkühr zu ernennen. Und zwar könnte diese Ernennung der Atout-Farbe (oder Haupt-Farbe) auf eine doppelte Art geschehen, je nachdem es der Vorhand beliebt; nähmlich der Spieler in der Vorhand kann entweder nach seinen ungesehenen Karten nur im Allgemeinen, überhaupt eine Farbe zur Atout-Farbe erheben, sie öffentlich dazu erklären, — in welchem Falle dann keine Carte retournée existirt; oder er kann eine aus seinen ungesehenen Karten vorzeigen, und dieses vorgezeigte Blatt wäre dann die Carte retournée und bestimmte zugleich die Atout-Farbe. Ja nach der Behauptung des C. G. F. von Düben könnte der Atoût dadurch bestimmt werden, daß der Partner des Gebers das zweite Spiel Karten mischt und abheben läßt, und daß die so abgehobene Karte die Atout-Farbe bestimmt.

Allein keine der beyden letzteren Behauptungen erhielt noch das Bürgerrecht.

§. 3. Der Kartengeber muß den umgewendeten Atout — die umgeschlagene Karte — auf dem Tische sichtbar liegen lassen, bis die Reihe zu spielen an ihn kommt.

Nachdem der Kartengeber den Atout aber — zur gehörigen Zeit — unter seine übrigen Kar-

ten einmahl aufgenommen hat, darf ihn von Rechtswegen Niemand mehr fragen: was eigentlich für eine Karte er umgeschlagen habe, sondern nur überhaupt nach der Atout-Farbe darf man sich erkundigen. Oder mit andern Worten: keiner darf mehr fragen, welches Blatt umgeschlagen worden — wohl aber, welche Farbe Trumpf sey? Der Zweck dieser Vorschrift liegt darin, damit der Kartengeber nicht veranlaßt werde, eine andere als die wirklich umgeschlagen gewesene Karte zu nennen; was vielleicht aus Irrthum oder wohl gar aus einem minder zu entschuldigenden Beweggrunde geschehen könnte.

§. 4. Wenn während des Kartengebens durch was immer für einen Zufall die unterste Karte, ehe sie aufgeschlagen wurde, von einem der Spieler so, daß er sie auch wirklich nennen kann, gesehen wurde: so bleibt das Ausgeben dennoch gut.

Z. B. Der Kartengeber läßt, ehe er noch die untere Karte hat sehen lassen, diese aus Ungeschicklichkeit auf ihre Vorderseite fallen. Allein da diese Karte zu einer Zeit war gesehen worden, als aus diesem Versehen unmöglich mehr der mindeste Vortheil oder Nachtheil erwachsen konnte, so bleibt dieses Kartengeben allemahl gut zu heißen.

§. 5. Das Kartengeben geht, während der Dauer des Robbers, regelmäßig: von einer Hand zur andern. — Geschähe es aber, daß Jemand außer der Reihe Karten gibt, und dies nicht eher von wem immer entdeckt, gerüget wird, als bis die unterste Karte bereits umgeschlagen ist: so wäre doch das gegenwärtige Geben und das Spiel selbst allerdings gültig, und der rechtmäßige Kartengeber kann sein Recht, Karten auszutheilen, nicht mehr in Anspruch nehmen. Jeder hat demnach genaue Acht zu haben, daß sein Recht des Kartengebens nicht erloschen werde.

B. Über das Karten-Vergeben.

§. 6. Keiner der Spieler darf während des Gebens seine Karten berühren oder ansehen, aufnehmen; theils weil dadurch der Geber sich leicht irren könnte und wieder von vorne anfangen müßte — außer es wäre zu keinem Fehler gekommen, oder sein Partner hätte ihn nicht zugelassen; theils aber, was das Anschauen der Karten betrifft, auch darum, weil man dadurch in die Kenntniß seines allfälligen schlechten Spieles gesetzt, etwa absichtlich einen Fehler im Karten-geben veranlassen könnte.

Geschieht aber dieß Berühren, Ansehen, Aufnehmen dennoch, und es wird dadurch vergeben: so vertheilt derselbe Geber die Karten zum zweyten Mahle.

§. 7. Jeder Spieler hat genaue Acht zu haben, ob ihm auch dreyzehn Karten gegeben wurden; geschähe es daher, daß Einer nur zwölf hätte — es aber nach dem ersten Ausspielen oder Zugeben erst gewahr würde — die übrigen Spieler hingegen die gehörige richtige Anzahl der Karten besäßen, und die Fehlende sich unter dem Tische oder vermischt in dem zweyten Spiel Karten vorfände: so wäre das Ausgeben dennoch gut zu heißen, und demnach das gegenwärtige Spiel gültig; ja der mit zwölf Karten verfällt noch dazu, für den Fall — daß er dadurch auf eine Karte renoncirte, d. h. daß er das ihm somit abgehende Blatt im Farbebekennen verläugnete — in die Strafe des Verläugnens. Siehe 4. Hptst. §. 2.

Die Ursache von all' dem liegt darin: Weil, sobald dem Kartengeber die unterste Karte zum Aufschlagen des Atouts regelmäßig bleibt, die rechtliche Vermuthung eintritt: daß er ordentlich gegeben habe.

Kann jedoch grundhältig erwiesen werden, daß

die fehlende Karte schon vor dem Beginnen des Kartengebens unter dem Tische, oder vermischt in dem andern Kartenspiele war: so wäre das Geben und das Spiel selbst allerdings ungültig; weil der Beweis die obige rechtliche Vermuthung aufhebt.

§. 8. Wenn aber Einer der andern Spieler vierzehn Karten **in der Hand** hätte: so gilt das Geben nichts, und der zur Linken des Gebers erhält das sehr vortheilhafte Recht des Kartengebens. Nähmlich der Vortheil des Kartengebens besteht mehr in der Hinterhand, als in dem Besitze eines sichern Atouts.

Indeß ist auch hier jeder specielle Fall nach dem zu entscheiden: ob dem Kartengeber die unterste Karte zum Aufschlagen des Atouts regelmäßig blieb, oder nicht.

§. 9. Wenn aber einer der Spieler vergißt, unterläßt, auf einen Stich eine Karte zuzuwerfen, und es bleibt ihm dadurch eine Karte zu viel: so können die Gegner ein neues Ausgeben verlangen.

Z. B. A und C sind Partner gegen B und D. — A spielt ein Trefle, B gibt das Aß von derselben Farbe zu; C bekennt Trefle, B aber, ohne daß D zugegeben hat, nimmt den Stich ein. Die

übrigen Spieler spielen fort, bis es sich zeigt: daß **D** eine Karte mehr, als die Andern, habe. In diesem Falle haben **A** und **C** die Wahl, ein neues Ausgeben zu verlangen.

Zweytes Hauptstück.

Über das Vorwerfen.

§. 1. Unter dem Nahmen: Vorwerfen versteht man das außer der Reihe, der Ordnung, Zuwerfen einer Karte.

§. 2. Wenn daher Jemand, ehe die Reihe des Zugebens an ihm ist, sogleich auf das Ausspielen seines Partners eine Karte zugibt: so erhält dessen (des Sträflings) Gegner zur Linken das Recht der Wiedervergeltung, d. h. das Recht des Zugebens einer Karte in demselben Stiche **vor** seinem eigenen respectiven Partner.

Z. B. **A** und **C** sind Partner gegen **B.** und **D.** — **A** spielt nun aus, sein Partner **C** wirft aber vor seinem Gegner zur Rechten **B** zu: so hat **D**, des Sträflings Gegner zur **Linken**, das Recht: in demselben Stiche auch **vor** seinem Partner **B**

eine Karte zuzugeben; weil C, ehe die Reihe an ihn kam, zugab.

§. 3. Wenn der letzte Spieler, ehe die Reihe des Zugebens an ihm ist, sogleich auf das Ausspielen seines Gegners zur Linken eine Karte zugibt: so kann dessen (des Sträflings) Partner von den Gegnern angehalten werden, seine höchste oder die niedrigste Karte dieser Farbe zuzugeben. — — Falls er aber in dieser Farbe Renonce hätte, genöthigt oder abgehalten werden, Atout zu geben.

Z. B. A und C sind Partner gegen B und D. — D, der Vierte im Spiele, wirft nun auf das Ausspielen seines Gegners zur Linken A eine Karte zu, ehe sein Partner B, an dem das Zugeben eigentlich wäre, und ehe sein Gegner zur Rechten C noch zugegeben hätten: so erhält D die Strafe, daß sein **Partner** B auf die vom A ausgespielte Karte sein höchstes oder niedrigstes Blatt von der Farbe in der Hand darauf geben müsse. — — Falls er aber in dieser Farbe Renonce hätte, diesen Stich in der Farbe mit Atout nehmen müsse, oder nicht nehmen dürfe.

Drittes Hauptstück.

Über das Vorspielen.

§. 1. Unter dem Nahmen: Vorspielen versteht man das außer der Reihe frühere Ausspielen einer Karte.

§. 2. Wenn Jemand eine Karte ausspielt, da doch das Anspielen an Einem der Gegner wäre: so kann dieser Gegner — an dem eigentlich die Reihe zum Ausspielen ist — seinen Partner fragen, welche Farbe er gespielt zu haben verlange? — und wenn der Partner die Farbe bereits genannt, so muß aber auch Jener, an dem das Ausspielen Rechtens ist, diese genannte, verlangte Farbe anspielen, falls er sie hat.

§. 3. Wenn Jemand eine Karte anspielt, da doch das Ausspielen an seinem Partner wäre: so können die Gegner — nach Willkühr — entweder des Sträflings Partner, an dem das Ausspielen eigentlich wäre, verpflichten, eine Farbe anzuspielen, die sie selbst, die Gegner, wählen;

oder aber die Karte rufen, d. h. die vom Sträflinge selbst außer der Reihe angespielte Karte (dieses gesehene Blatt) während dieses ge-

genwärtigen Spieles zu einer Zeit von ihm zuzugeben verlangen, wo sie (die Gegner) es für gut befinden; — selbst auch auf eine ganz verschiedene Farbe zuzugeben; vorausgesetzt, daß dadurch keine Renonce geschähe, d. h. daß dadurch der Besitzer nicht gezwungen werde, zu verleugnen.

Geschähe es aber: daß der von den Gegnern zum Ausspielen eines Atout oder sonst einer Farbe aufgeforderte Spieler — statt zu gehorchen — eine andere als die angegebene Farbe spielte (woraus sich schließen läßt, daß er aus Unvermögen nicht willfahren könne): so muß, wenn man während des Spieles entdeckt, daß der zum Ausspielen Aufgeforderte die verlangte Farbe dennoch hatte, Jeder der Spieler seine Karten aus den Stichen zurück nehmen, und so der verlangte Atout oder die verlangte Farbe, von dem Sträflinge selbst ausgespielet werden.

Z. B. A spielte außer seiner Reihe eine Karte an — da doch C sein Partner hätte ausspielen sollen — C wurde daher von den Gegnern aufgefordert, Atout anzuspielen; C spielte aber, statt Atout sonst eine Farbe an. Es geschähen nun drey oder vier Stiche, ehe man entdeckt, daß C wirklich einen Atout in Händen hat. In diesem Falle

müssen daher von jedem der vier Spieler die bereits ausgespielten Karten zurückgenommen werden, und C hat den verlangten Atout auszuspielen.

§. 4. Wenn Jemand in der Voraussetzung: selbst den Stich gemacht zu haben — ehe noch sein Partner zugegeben hat — aufs neue ausspielt: so können die Gegner den Partner des Sträflings nöthigen, den Stich zu nehmen, falls er könnte.

Z. B. A und C sind Partner gegen B und D. — A spielte nun den Zehner einer Farbe; dessen Gegner zur Linken B setzt den Buben derselben Farbe ein; und von dieser Farbe gibt auch C, Partner des A, ein kleines Blatt zu. Aber, ehe noch D, der vierte Spieler, darauf geworfen hat, spielt sein Partner B in der Voraussetzung: ihm bliebe der Stich, sogleich auf's neue aus. B erhält daher die Strafe: daß A und C, als Gegner, seinen Partner D nöthigen können, den Stich — falls er könnte — zu nehmen.

Viertes Hauptstück.

Über die unrechtmäßige Renonce. Oder: Über das Verläugnen der Farbe, im Gegensatze des Farbe=Bekennens.

§. 1. Renonce hat hier die Bedeutung: wenn man nähmlich die angespielte Farbe verläugnet, nicht bekennet, obgleich man sie hat.

Die Engländer drücken dieß mit dem Worte: Revoke aus; wofür das französische Wort: Renonce zu ausgedehnt ist.

§. 2. Das Verläugnen einer Farbe kann absichtlich oder unwillkührlich geschehen. Absichtlich geschieht sie (oder wenigstens wird sie dafür gehalten), wenn die gemachte Renonce vor dem eingezogenen Stiche nicht widerrufen worden ist.

§. 3. Für eine absichtlich (wenigstens dafür gehalten) geschehene unrechtmäßige Renonce gibt es zweyerley Strafen:

Entweder können die Ge- gner verlangen, daß die renoncirende Partey be- -y sich drey Points zurück markiren solle; od- er die Gegner markiren bey sich selbst drer Points vorwärts; je nachdem das eine o- -er das andere den Gegnern

zuträglicher erscheint, — ganz nach ihrer Convenienz.

Es kann sich aber der Fall ereignen: daß der renoncirenden Partey — ungeachtet des vor sich gegangenen Rückwärts- oder Vorwärts-Markirens — dennoch Points genug bleiben, um die Partie zu gewinnen; in so einem Falle geht nicht nur allein das Rückwärts- oder Vorwärts-Markiren vor, sondern nebst dem darf noch überdieß die renoncirende Partey, in dem vorliegenden Spiele, ihre Partie nicht ausmachen; somit dürfte sie nur auf Neun — und nicht höher — markirt zu stehen kommen. Daher wäre die Partey auch gleich schon vor der gemachten Renonce auf dem Markenstande Neun gewesen: so dürfte sie dennoch im vorliegenden Spiele ihre Partie nicht enden, sondern müßte auf ihrem alten Stande verbleiben, und dabey hat von Seite der Gegner dennoch ein Vorwärts-Markiren Statt.

Matthew aber erklärt als eine Strafe der Verläugnung dieß: die Gegner können der renoncirenden Partey drey wirkliche **Stiche** wegnehmen, und selbe zu ihrem eigenen Spiele rechnen. Auch wird diese Behauptung Matthews bisher allgemein angenommen. — Allein sehr unrichtig; denn durch dieses Wegneh-

men dreyer **Stiche** könnte entweder die renoncirende Partey in einem speciellen Falle Schlem werden; oder, sobald das Wegnehmen dreyer **Stiche** gestattet wird, dann müßte consequenter Weise auch die Strafe des Rückwärts- und Vorwärts-Markirens **getheilt** werden können, d. h. es müßte gestattet werden: daß rücksichtlich der drey **Points** die renoncirende Partey theilweise rückwärts markire, und die Gegner theilweise vorwärts markiren. Allein eine solche Theilung gestattet selbst Matthew nicht.

§. 4. Macht die renoncirende Partey selbst einen Schlem, so wird sich aus den gemachten Stichen leicht erheben lassen: ob in der unrechtmäßigen Renonce selbst der Schlem seinen Grund hatte, oder nicht. Im ersten Falle tritt nicht nur die Strafe der absichtlichen Verläugnung ein, sondern auch der Schlem hätte nichts zu gelten. Im zweyten Falle tritt bloß die Strafe der Verläugnung ein.

Sollte aber die renoncirende Partey selbst — ehe dieser Streitpunct erhoben wurde — ihre Karten unter einander mischen, so würde sie sich dadurch nur der Gefahr aussetzen: daß die Gegner die Gültigkeit des Schlems mit Recht bestreiten.

§. 5. Hinderte die eine Partey gerade durch

ihr unrechtmäßiges Renonciren, daß die Gegenpartey keinen Schlem machte: so trifft sie nicht nur die Strafe der Verläugnung, sondern sie müßte auch den so der Gegenpartey vereitelten Schlem ersetzen.

Nur müßten zur Nachweisung dessen die Karten zurückgeführt und Alles in den vorigen Stand zurückgestellt werden.

§. 6. Wenn die vermeintlichen Schuldigen bey einer entdeckten Renonce sich darüber durchaus nicht verständigen wollen, und, ehe die Streitfrage entschieden ist, die Karten unter einander mischen, so verwirken sie dessen ungeachtet allemahl die §. 3. erwähnte Strafe.

Daher sey zur Vermeidung alles Streites festgesetzt: daß der eine oder der andere Spieler darauf bestehen könne, die Karten bis zu Ende des Spieles, stichweise, auf ihrem Platze liegen zu lassen.

§. 7. In der nähmlichen Anzahl, in der, im vorliegenden Spiele eine unrechtmäßige Renonce geschah: wird auch die Strafe der Verläugnung — jedoch auch nur in demselben Spiele — vervielfältiget.

§. 8. Geschähe in einem Spiele von der einen Partey eine einzige unrechtmäßige Renonce, hin-

gegen von der andern Partey in demselben Spiele zwey unrechtmäßige Renoncen: so dürfte die Partie keiner Partey ausgehen, sondern die Strafe der Verläugnung hat nach der Anzahl, als Letztere geschah, Statt. Es versteht sich somit von selbst, daß die Marken nicht höher, als auf Neun, angelegt werden dürfen.

Die Behauptung aber Einiger: in dem Falle — wenn nur eine Partey unrechtmäßig renoncirte, die Gegenpartey aber auf dem Stande der sieben Marken sich befände — dürfte selbe ihre Partie durch das Vorwärts-Markiren dreyer Points dennoch nicht ausgehen lassen, sondern hätte nur auf Neun Marken zu kommen, — ist grundfalsch.

§. 9. Eine absichtlich geschehene unrechtmäßige Renonce kann nicht eher als wirklich geschehen betrachtet werden, oder mit andern Worten: Man kann nicht eher auf die Strafe des Verläugnens dringen: als bis der volle Stich hereingenommen, umgewendet und niedergelegt, d. h. aus der Hand gelegt ist; oder auch bis der, welcher renoncirte, oder dessen Partner aufs neue ausgespielet hat.

§. 10. Keine absichtlich unrechtmäßig geschehene Renonce kann mehr zur Strafe gezo-

gen werden: sobald die Karten für das nächste Geben abgehoben sind.

§. 11. Renoncirt Jemand auch wider seinen Willen, aus Versehen, wird aber seinen Irrthum selbst gewahr, und zeigt ihn selbst an, ehe der Stich aus der Hand gelegt ist: so kann er die aufgegebene Karte zwar ohne eine der §. 3. erwähnten Strafen zurück nehmen, jedoch haben die Gegner wenigstens das Recht — nach ihrer Willkühr —

entweder in demselben Augenblicke das höchste oder niedrigste Blatt der so eben angespielten Farbe von ihm zuzugeben zu verlangen;

oder aber die Karte zurufen, d. h. während des ganzen vorliegenden Spieles — sobald es ihnen beliebt, convenirt — selbst auf eine ganz verschiedene Farbe, das gesehene, fälschlich zugeworfene Blatt von ihm zuzugeben zu begehren; doch vorausgesetzt, daß dadurch keine Renonce geschähe.

§. 12. Um aber selbst dem unwillkührlichen, aus Versehen etwa zu geschehenen Renonciren, sowohl bey seinem Partner als bey einem seiner Gegner vorzubeugen: ist es allerdings erlaubt, jedoch ist man keineswegs dazu ver-

pflichtet, den Renoncirenden vor eingezogenem Stiche oder vor dem neuen Ausspielen auf die vorliegende Farbe nachdrücklich aufmerksam zu machen.

Fünftes Hauptstück.

Über das Markiren.

§. 1. Um allem Streite über die markirten, gezählten, Points auszuweichen, werden diese von jedem Spieler mit runden Stücken markirt, so daß demnach die beyden einander gegenüber sitzenden Spieler ihre durch Levées gemachten oder durch die Honneurs erlangten Points ganz gleich, übereinstimmend markiren müssen.

Ist darin ein Versehen geschehen, hat nähmlich der eine Spieler weniger als sein Partner markirt, und ist von Letzterem an Berichtigung der Markenlage nicht erinnert worden: so gilt bey einem darüber nach der Hand entstandenen Streite das Niedrig-Makirte, und das Höher-Bezeichnete des andern Spielers muß zurück gelegt, zurück markirt werden.

§. 2. Deßgleichen haben die beyden gegenüber sitzenden Spieler die Beschaffenheit

der von ihnen gewonnenen Partie — ob sie simple, oder double u. s. w. gewonnen sey — mit den Fiches ganz gleich, übereinstimmend zu bezeichnen.

Geschah darin ein Versehen, hat nähmlich der Eine, z. B. Double, sein Partner aber Simple bezeichnet: so wird bey einem darüber mittlerweile entstandenen Streite das Niedrigste, in gedachtem Falle der Simple als richtig angenommen, und der Andere muß darnach abändern, oder im gedachten Falle Double in Simple verwandeln.

§. 3. Die durch Levées gemachten Tricks können so lange angelegt oder markirt werden, so wie auch alle Irrungen, welche sich auf die Berechnung der Stiche, Levées, des vergangenen Spieles beziehen, können — rücksichtlich des Markirens — so lange berichtigt werden, bis die letzte Karte des nächsten Gebens umgeschlagen ist; dann aber darf gar nichts mehr in Anspruch genommen werden.

Was die Honneurs betrifft, so gilt Folgendes hinsichtlich ihrer Ansagung: Wenn der Atout des darauf folgenden Spieles bereits aufgeschlagen ist, können die etwaigen Honneurs des vorhergehenden Spieles nicht

..gesagt werden; so wie auch die Irrungen, die sich auf das Ansagen derselben beziehen, nicht mehr berichtigt werden.

Hinsichtlich des Markirens oder Anlegung der Honneurs gilt aber Folgendes:

Wenn der Atout des darauf folgenden Spieles bereits umgeschlagen ist, können die etwaigen Honneurs des vorhergehenden Spieles nicht mehr markirt werden, **außer** man hätte sie schon früher **angesagt;** wofalls das Markiren derselben allerdings **nachgetragen** werden könnte; — so wie auch die beym Markiren geschehenen Irrungen der früher doch ganz richtig **angesagten** Honneurs — wenn gleich der Atout des nächsten Spieles umgeschlagen wäre — berichtigt werden können.

§. 4. Das im vorhergehenden Paragraph gegebene Gesetz leidet eine Ausnahme im folgenden Falle:

Hat nähmlich die eine oder die andere Partey — rücksichtlich der durch Levées gemachten Tricks, oder Honneurs, oder hinsichtlich der Strafe der Verläugnung — etwas **ungebührlich** markirt: so muß sie, wenn es von den Gegnern auch erst nach bereits umgeschlagenem Atout des neuen Spieles gerüget, erwiesen, oder von

ihr selbst zugestanden wird, ihre Marken auf den eigentlichen, rechtlichen, Stand zurückführen — nach dem allgemeinen römischen Rechtsgrundsatze: Unrecht kann nie verjähren.

In der Broschüre betitelt: Regeln und Gesetze des Whist- und Cayenne-Spiels, Quedlinburg und Leipzig 1826, heißt es §§. 96 und 97: „Sind zu viele Points angelegt worden, so müssen nicht nur diese, sondern noch eine gleiche „Anzahl von den früher Angelegten zurück markirt werden, als unrechtmäßiger Weise angelegt sind. Doch dürfen die Gegenspieler nicht „früher auf die letzte Strafe dringen, als bis „zum folgenden Spiel abgehoben ist. Geschieht „es vor dem Abheben, so werden nur die zu viel „angelegten, aber keine Points zur Strafe zurück markirt.“ — „Sollten aber nach diesem Zurücknehmen und Zurücklegen doch noch so viele „Points übrig bleiben, daß die Partie zu Ende „käme: so darf sie nicht ausgehen, sondern es „sind nur Neun zu markiren.“ — —

Allein dieß Alles leidet gar keine Anwendung, sondern es ist ganz üblich: daß man sich mit dem bloßen Erinnern und Zurückmarkiren des Ungebührlichen befriedigt.

Sechstes Hauptstück.

Über die Honneurs.

§. 1. Wer auf seinem Stande der Acht Marken, selbst ganz allein drey Honneurs besitzt, kann zwar nach Willkühr daraus Vortheile ziehen, somit selbe entweder vorzeigen, oder nicht — laut 3. Abschn. §. 1. der Anmerkung; — jedoch dürfte diese Vorzeigung **nicht später** geschehen, als während er, das erste Mahl in Coup, eine Karte angespielt oder zugegeben hat.

Setzen wir daher den Fall:

A sieht, indem er nach und nach seine Karten aufnimmt, zwey Honneurs, demnach ruft er sogleich, erhält aber keine Antwort. Im genauern Durchblicken seiner Karten hingegen nimmt er einen dritten Honneur wahr, und zeigt sie alle **drey** vor. Frage. Gilt in diesem Falle die Vorzeigung? Antwort. Allerdings; in so fern sie nicht später geschah, als während er seine erste Karte ausgespielt hat.

§. 2. Wenn Jemand auf dem Stande der Acht Points ruft, die Gegner aber — weil dessen Partner sogleich antwortet — somit ihre Karten in der vollen Überzeugung, die Partie

verloren zu haben, zusammen werfen; aber erst beym genauern Durchblicken ihrer eigenen Karten gewahr werden: daß entweder der Eine zum Rufen oder der Andere zur Antwort, hinsichtlich der Honneurs, nicht geeignet war, oder Beyde zugleich es nicht waren: so mögen die Spieler selbst unter einander eins werden, ob sie das Spiel gelten lassen, oder ein neues Ausgeben verlangen; denn im vorliegenden Falle fehlten beyde Parteyen.

§. 3. Wer nur mit einem einzigen Honneur ruft, und dadurch Einen der Gegner abgehalten hätte, zu **rufen**, erhält die Strafe: daß nach dem Spiele die Honneurs den Vorzug vor den durch Levées gemachten Tricken haben.

§. 4. Sobald die letzte Karte (der Atout) des nächsten Gebens umgeschlagen ist: darf Niemand seinen Partner mehr erinnern, zu **rufen** — bey Strafe einen Stich, Levée zu verlieren.

§. 5. Der am Rufen Stehende darf nicht früher, aber auch nicht später rufen, als **während** er seine erste Karte ausspielt. Weil aber dieser Termin sehr subtil ist und leicht zum Streiten Anlaß geben könnte, so mag die Gültigkeit des Rufens ausgedehnt werden bis auf den Augenblick,

als diese Karte vollends auf dem Tische liegt. Geschähe demnach das Rufen noch später, so hätten die Gegner das Recht: auf die Fortsetzung des Spieles zu dringen, ungeachtet die Antwort erfolgt ist. — Das zu vorschnelle Rufen wird bloß gerüget.

Daßselbe wäre beym lediglichen Vorzeigen seiner drey oder vier Honneurs auf dem Markenstande Acht zu beobachten.

Die in allen Whistbüchern vorkommende, auf das späte Rufen gesetzte Strafe: »Jeder der Gegner könne nur aus eigenem Antriebe für sich, somit ohne alle weitere Berathung mit seinem Partner, ein neues Ausgeben verlangen; nur müßte dieses Verlangen **alsogleich** erfolgen» — kam bereits aus aller Anwendung.

§. 6. Wenn Einer auf was immer für einem andern Stande — als acht Marken — oder auf noch gar keinem Markenstande ruft: so können die Gegner, jedoch auch mit geschehener Berathschlagung — ein neues Ausgeben, aber alsogleich, verlangen.

Im Falle sich die beyden Gegner darüber nicht vereinigen können, wird fortgespielt.

§. 7. Das im §. 6. Festgesetzte ist auch anwendbar auf den, der ohne alle Honneurs, oder auch nur mit einem einzigen, ruft — und auf den, der ohne einen Honneur antwortet.

Wie es sich aber hier von selbst versteht: so könnte das neue Ausgeben erst im Laufe des Spieles verlangt werden.

§. 8. Bis heut zu Tage wird allgemein behauptet, und auch befolgt: daß man zur Antwort nicht angehalten werden könne, sondern der Nicht-Antwortende — gleich dem Nicht-Rufenden — sich bloß der Gefahr aussetzen würde, daß die Gegenpartey entweder gegen die Honneurs durch Tricke, aus dem Triple oder Double kommen, oder gar die Partie gewinnen könnte. — Und man beruft sich dabey einmahl auf das von Matthew selbst eingeführte Whist-Gesetz, welches so lautet: „Niemand ist verbunden, auf das Rufen „seines Partner zu antworten, wenn er auch selbst „die beyden andern Honneurs in der Hand hätte;" — und dann auf Matthews Entscheidung folgenden Falles: „A ruft, sein „Partner hatte eine Wette auf die Stiche, und „antwortete nicht, obschon er einen Honneur „besitzt. Die Gegner verlangten, daß die Karten

„frisch gegeben würden. Man hohlte die Mei„nung Matthews ein, und dieser entschied: „daß die Partie mit gutem Rechte gewonnen „sey; weil es durchaus unmöglich war, aus dem „Umstande einen Vortheil zu ziehen, in so fern „es die Partie beträfe, obschon es rücksichtlich „der Stiche wohl seyn könne, dieß aber — nähm„lich der Stich — sey keineswegs der Gegenstand „der ihm vorgelegten Streitfrage.“

Allein ich sehe wohl ein, daß für den zum Rufen Geeigneten gar keine Verbindlichkeit bestehen könne zum Rufen selbst; denn entweder kann ihn die Hoffnung, vielleicht einen Schlem zu machen, oder die Besorgniß, sich der Gefahr auszusetzen, etwa keine Antwort zu erhalten, vom Rufen vernünftiger Weise abhalten. — Aber zieht man in Erwägung, daß 1) der zur Antwort Stehende weder diese Besorgniß — wie's sich von selbst versteht, — noch die Hoffnung hegen könne, einen Schlem zu machen; — denn ist einmahl gerufen worden, so kann vom Unternehmen des Schlems ohnehin keine Rede mehr seyn; — daß 2) da weder das Eine noch das Andere auf den zur Antwort Stehenden eine vernünftige Anwendung leiden kann — das fernere Spielen somit eine bloße Foppe-

rey, Neckerey, ein wahrer Zeitverlust, unnöthiger Aufenthalt für die Gegner sey; denn die Vorzeigung der Honneurs macht schon die Partie gewinnen; — daß 3) die Gegenpartey die allerdings gegründete Einwendung machen könnte: sie hätte in der Voraussetzung, daß der an der Antwort Stehende wirklich keinen Honneur besitze, ihr ganzes Spiel darnach eingerichtet, sich aber leider nur zu sehr getäuscht fand; ja sogar beym Einschlagen eines andern Planes, in einem speciellen Falle, die Partie ohne weiters hätte gewinnen müssen. — — Zieht man nun alle diese drey Puncte in reife Erwägung, so wird man wohl mir eingestehen müssen: daß für den zur Antwort Geeigneten allerdings eine Verbindlichkeit, ein Zwang zum Antwort-Geben, ja eine Strafe bestehen muß für das Nicht-Antworten. Und wenn gleich bisher kein solches Whist-Gesetz existirte, so wäre dennoch künftig in den Gesetzentwurf Folgendes aufzunehmen:

Erfolgte keine Antwort, da doch geantwortet werden konnte, so würde sich der keine Antwort Gebende nur der Gefahr aussetzen: daß die Gegenpartey überhaupt das ganze Spiel nicht gelten lasse, somit ein neues, fri-

sches Kartengeben verlangen könnte (im Falle der Rufende und der keine Antwort Gebende zwey oder mehrere Tricke gemacht hätten); — oder — wenn gleich das ganze Spiel — doch wenigstens die Honneurs nicht gelten lasse (im Falle der Rufende und der keine Antwort Gebende einen einzigen Trick gemacht hätten, somit nür auf Neun Marken kommen würden); je nachdem dieß oder jenes ihr zuträglicher erscheint.

Was das von Matthew selbst aufgestellte Whist-Gesetz betrifft, so enthält selbes durchaus keine Consequenz. Denn antwortet jener, der antworten konnte, — nicht, und kann selber auch dazu nicht verbunden werden: so muß er, wie gesagt, dabey die Absicht haben, einen Schlem zu machen; würde ihm aber der Schlem gelten, so müßte consequenter Weise der Schlem um so mehr auch dann gelten, obschon gerufen worden ist; allein schon beym Rufen allein läßt selbst Matthew den Schlem nicht gelten.

Selbst der Beweggrund zur Entscheidung Matthews rücksichtlich des oben erwähnten Falles dünkt mich nicht ganz Stich zu halten. Ich will den obigen Fall zuerst deutlicher dar-

stellen. A und C stehen auf Acht Marken. A ruft, C, der eine Wette auf die Stiche einging, antwortet nicht, da er doch antworten konnte. Die Gegner verloren die Wette, und verlangten ein neues Kartengeben, da nicht geantwortet wurde. Matthew aber — sich auf sein Whist-Gesetz berufend — stimmte nicht für's Kartengeben, sondern entschied: diese Partie sey ohne weiters gültig, denn die Partie wäre schon der Honneurs wegen — da deren drey, zwey Points gelten — gewonnen, somit auch ohne alle Rücksicht auf die gemachten Tricke, gewonnen; somit, sagt Matthew, hat der keine Antwort Gebende aus dem Umstande, daß er einen Honneur besaß und dennoch nicht antwortete, — gar keinen Vortheil für die Partie selbst ziehen können; — wohl aber für die Mehrheit der gemachten Stiche; die Stiche sind aber hier nicht in Anschlag zu bringen, sondern bloß die Gültigkeit der Partie selbst.

Allein ich nehme selbst die Gültigkeit der Partie in Anspruch: denn wenn es gleich an und für sich wahr ist, daß drey Honneurs schon für sich als zwey zu markirende Point gelten: so ist es anderer Seits eben

so unstreitig, daß, wenn von Seite der Gegenpartey die Partie durch Tricke zu Ende geht, so erhalten die Tricke den Vorzug vor den Honneurs. Nun sage ich, vielleicht hätten die Gegner ohne weiters die Partie durch Tricke zu Ende gemacht, wenn sie nicht vorausgesetzt hätten: daß der an der Antwort Stehende auch wirklich keine Honneurs besitze, indem sie sonst ganz anders gespielt haben würden; zu welcher Voraussetzung aber sie allerdings Grund hatten.

Siebentes Hauptstück.

Über das Zeigen der Karten oder über das Fallenlassen derselben.

§. 1. Wenn Jemand eine Karte von den übrigen seines Spieles fallen läßt: so können die Gegner — falls sie selbe zu nennen im Stande sind — verlangen, daß dieselbe Karte angespielet werde.

Falls aber Einer von den Gegnern — oder Beyde — eine andere, als die wahre, wirklich gefallene, gesehene Karte nennt: so

kann dafür dieser Gegner selbst, oder dessen Partner angehalten werden, ein Mahl während dieses Spieles, die höchste oder die niedrigste Karte, die man von ihnen, und noch dazu in was immer für einer der vier Farben verlanget, anzuspielen. — So heißt es freylich in den von M. C Pigot gesammelten, und von G. Adams erläuterten Whist-Gesetzen. Allein dieses ganze Whist-Strafgesetz wird in der Praxis nicht angewendet.

§. 2. Wer aus seinem Spiele eine Karte gezogen, und selbe, um sie anzuspielen, bereits offen gezeigt hat, sich aber vergriff dadurch, daß er ein anderes Blatt von derselben Farbe, oder gar eine andere Farbe anzuspielen gesonnen war: ist verbunden, dieselbe Karte nach dem Grundsatze „gesehene Karte, gespielte Karte" gehen zu lassen; — falls einer der Gegner sie nannte, und dadurch den frühern Willen des Anspielens bewiese.

Falls sich aber der Gegner im Nennen irrt: so ist er seiner Seits verbunden, auf Verlangen in dem gegenwärtigen Spiele die höchste oder niedrigste Karte, in was immer für einer der vier Farben, zuzugeben. — Dieses Gesetz stellt zwar Matthew auf; es wird aber gleichfalls nicht angewendet.

§. 3. Wenn Jemand eine Karte zugibt, die mit der angespielten Farbe nicht übereinstimmet, aber sogleich, eines Bessern sich besinnend, die Farbe bekennet: so können doch die Gegner — schon zur Strafe, daß selber die vorige Karte nur gezeiget hat —

entweder in demselben Augenblicke sein höchstes oder niedrigstes Blatt von der so eben angespielten Farbe zuzugeben verlangen:

oder aber die Karte rufen, d. h. dieses sein gezeigtes Blatt während dieses Spieles zu einer Zeit von ihm zuzugeben verlangen, wo sie es für gut befinden; selbst auch auf eine ganz entgegengesetzte, fremdartige Farbe; vorausgesetzt, daß dadurch keine Renonce geschähe. (Vergl. 4. Hptst. §. 11.)

§. 4. Vergriff sich Jemand beym Zugeben auch nur in Hinsicht der Qualität der Karte, z. B. statt Aß den Buben; oder dadurch, daß er seinen Partner überstochen hätte: so muß er selbe Karte gehen lassen — nach dem Sprichworte: was einmahl liegt, das liegt.

§. 5. Wenn Jemand in der Meinung, das Spiel ohnehin verloren zu haben, die Karten auflegt, offen auf den Tisch wirft, sein

Gehülfe aber wäre der Meinung, die Partie noch retten zu können, und wollte sich somit nicht ergeben: so darf er einmahl seine so hingeworfenen Karten nicht mehr zurück nehmen, und dann haben die Gegner das Recht, wenn sie es für dienlich achten, jede der aufgewiesenen Karten dieses Spieles, nach ganz willkührlicher Bestimmung, einzeln zu fordern, zu rufen; — vorausgesetzt, daß keine Renonce dabey Statt finde; d. h. daß kein Farben-Verläugnen dadurch bestimmt, veranlaßt werde.

§. 6. Desgleichen können die in der bloßen Voraussetzung, mit ihnen zu stechen, weggeworfenen und erkannten Karten nicht zurückgenommen, aber von den Gegnern gerufen werden.

Wäre aber Jemand ganz versichert, überzeugt, mit jeder Karte, die er noch in der Hand hat, Stiche zu machen: so kann er zwar ungestraft seine Karten zeigen; nur hätten die Gegner in diesem Falle das Recht, ihm alle seine Karten nach der Ordnung spielen zu lassen, die ihnen allenfalls belieben könnte.

Achtes Hauptstück.

Über die Stellung bestimmter Fragen, und über die Geberden- oder Zeichen-Sprache.

§. 1. In der Zwischenzeit des Kartengebens ist das Reden — beträfe es was immer für einen Gegenstand — allerdings erlaubt.

Aber von dem Augenblicke, in welchem die letzte Karte, der Atout, umgeschlagen wird, sofort während des ganzen Spieles, bis zur allerletzten Karte in der Hand, — muß bey einer ernstlichen Strafe durchaus untersagt seyn: ein anderes Wort zu sprechen, als was den Spielregeln gemäß immer erlaubt ist.

§. 2. Als erlaubt erscheinen folgende fünf Fragen:

1. Was Atout sey?

Diese Frage: was gegenwärtig überhaupt Atout sey? zu stellen von dem Augenblicke, als der Kartengeber den umgewendeten Atout unter seine übrigen Karten aufgenommen hat, — muß zur Erleichterung des Gedächtnisses allerdings erlaubt seyn.

2. Wer diese oder jene Karte gespielet hat?

Was zu wissen doch äußerst bedeutend ist; nähmlich Jeder der vier Spieler hat das unläugbare Recht zu verlangen: daß Jeder seine gespielte Karte vor sich lege, oder mit andern Worten, zu zeigen, wer diese oder jene Karte hergegeben hat. Geschähe es nun, daß Einer der Spieler, statt sich nach dieser Regel zu halten, seine gegebene Karte unter die auf dem Spieltische liegenden, aber noch keinen vollen Stich bildenden Karten würfe: so kann derjenige, an dem die Reihe zu spielen ist, verlangen: daß jeder Spieler seine bereits gegebene Karte vor sich hinlege; kurz zu verlangen: daß die Karten gehörig placirt sind; sonst wäre er ja genöthigt zu fragen: Wer diese oder jene Karte gespielet hat? — oder zu fragen: Wie liegt der Tisch? Antwort: So redet der Tisch.

3. Auf dem Stande der Acht Marken ist es erlaubt zu fragen: ob mein Partner einen Honneur besitze? d. h. rufen.

4. Laut 3. Hptst. §. 2. ist im Pönfalle erlaubt zu fragen: welche Farbe der Partner angespielt haben will? — Deßgleichen ist laut 3. Hptst. §. 3., 4. Hptst. §. 11., und 7. Hptst. §. 3., im Pönfalle erlaubt. eine Karte zu rufen.

5. Laut 4. Hptst. §. 12. ist bey einer sich ereignenden Renonce gestattet, ganz ausdrücklich zu fragen: ob der Renoncirende die ausgespielte Farbe wirklich nicht habe? Gewöhnlich aber nennt man nur die ausgespielte Farbe zum zweyten Mahle. Z. B. Ich spielte Pique aus, mein Partner oder Einer meiner Gegner renoncirte darauf, so darf ich sagen: Pique sey angespielt; wodurch ich gleichsam zu erkennen gebe, der Renoncirende möge unter seinen Karten nachsehen, ob er Pique habe.

§. 3. Wenn daher Jemand durch Worte, oder Geberden, oder Mienen, oder Zeichen, z. B. durch starres Anschauen, durch Husten, Räuspern, Krazzen am Kopfe, durch's Füßerln u. dergl. seine Billigung oder Mißbilligung über das Anspielen oder Zugeben seines Partners oder Gegners an den Tag legt: oder seinem Partner die Stärke oder Schwäche der Karten verrathet; somit sich — während der laut §. 1. genau zu beobachtenden verbothenen Zwischenzeit — andere (z. B. während des Spieles die Frage an seinen Partner: ob er einen Honneur ausgespielt habe?) als die §. 2. ausdrücklich genehmigten Fragen, oder Erinnerungen (z. B.

die Erinnerung: die Gegenpartey stehe auf Neun Marken, oder die Erinnerung: wir selbst stehen auf Acht Marken u. s. w.) erlaubt: so wäre gesetzlich, daß die Gegner sich einen Point markiren dürften. — Indeß wäre sehr erwünscht, wenn den Gegnern die Alternative eingeräumt würde; nähmlich entweder sich einen Point zu markiren, — oder, auf das Zusammenwerfen der Karten, und somit auf frisches, neues Ausgeben dringen zu dürfen; je nachdem ihnen das Eine oder das Andere mehr convenirt.

Über das

Immediat-Whist-Spiel *).

1) Das Eigenthümliche dieser Spielreform sollte darin bestehen:

Bey dem Immediat-Whist in zwey Personen werden die Karten, eine nach der andern, gegeben; die letzte ist allemahl Atout; sollte der Eine oder der Andere mit seinen Karten nicht zufrieden seyn, so darf er seine mit jenen Karten, die ihm rechts liegen, auswechseln; sollte der Kartengeber seine Karten gern wechseln, so darf er den aufgeschlagenen Atout nicht behalten, allein dessen Farbe muß immer Atout bleiben. Hier haben nur jene Levées zu gelten, die nach dem sechsten gemacht werden. — — In drey Personen; werden die Karten so gegeben, daß die ersten dreyzehn Karten zur Gunst dessen, der die Vorhand

*) Anleitung und Regeln zum Immediat-Whist-Spiele, welches in zwey, drey, vier, fünf und sechs Personen gespielet werden kann. Eine Verbesserung des gewöhnlichen englischen Whist's, da es ohne Partner (Gehülfen) gespielt wird u. s. w. Wien, 1828.

hat, auf dem Tische zum Auswechseln liegen bleiben, im Falle er mit den ersten, die er bekommen, nicht zufrieden wäre; jedoch darf dieser Talon nicht an seinen Nächsten cedirt werden. Alle Levées, die über den vierten gemacht werden, sind als Tricks zu markiren. Hat Einer Carte blanche, d. h. lauter leere Karten ohne Buben, Dame, König und Aß, so darf er, wenn er durch sein Spiel keine Levées zu machen glaubt, die Karten niederlegen, und zuletzt seine Karten zeigen; dafür sich zwey Points markiren. — — In vier Personen; alle Levées über den dritten werden markirt; die Honneurs aber allemahl besonders markirt, hat man einen Levée gemacht oder nicht. — — In fünf Personen; jeder Spieler bekommt zehn Karten, und zwey bleiben übrig, welche gleich im Anfange des Kartengebens von oben genommen und auf die Seite gelegt werden, und die jener, der die Vorhand hat, aufnehmen kann, nachdem er vorher zwey andere weggelegt hatte; sollte er aber glauben, durch Aufnehmung dieser zwey Karten sein Spiel nicht zu verbessern, so kann er sie seinem Nächsten zur Linken überlassen. Alle Levées, welche jeder macht, werden markirt. — — In sechs Personen; jeder bekommt neun Karten, mit Ausnahme der zwey zur Rechten des Kartengebers Sitzenden, die jeder

nur acht Karten bekommen, dagegen den Vorzug haben, ein Mahl, und zwar wenn es ihnen beliebt, im Spielen keine Karte zuzuwerfen. Die Levées werden alle markirt.

Beym Immediat-Whist wäre im Allgemeinen noch Folgendes zu merken: Sollte Einer zwey Figuren in Atout haben, so markirt er einen, wer drey hat, markirt zwey, und mit vier Honneurs markirt man drey Points. — Da jede Partie mit zehn Tricks gewonnen wird, so kann, der auf sieben steht, mit vier Honneurs, die drey markiren, sich aussagen; der auf acht steht, mit drey Honneurs, und der auf neun steht, kann mit zwey Honneurs, die einen Trick gelten, sein Spiel gewinnen. — Ferner ist zu merken: daß in dieser Art Whist das Rufen nicht Statt hat; daß weder Klein- noch Groß-Slem, noch eine Robber-Partie vorkommt. Endlich wer zuerst zehn Points markirte, hat die Partie gewonnen; am Ende der Partie wird bey jedem nachgesehen, wie viel er markirt hat, und so viel Points als ihm bis einschlüssig zehn noch fehlen, so viel hat er dem Gewinnenden zu zahlen.

Auf solche Art können an diesem Spiele zwey, drey, vier, fünf bis sechs Personen Theil nehmen; wo jede für sich, ohne von dem guten oder

schlechten Spielen der Übrigen abzuhängen, spielt.

2) Ganz originell ist wahrlich diese Spiel-Reform, wie es selbst ihr Erfinder eingesteht, nicht; denn seit ungedenkbaren Zeiten ist allgemein bekannt das englische **Dumby** (**Domby**), was so viel als der Stumme heißt, oder das französische le **Mort**, in Deutschland Strohmandl, oder der hölzerne, todte Mann genannt; nähmlich wird Whist unter drey Personen gespielt, so wendet man die Karten der vierten unbesetzten Stelle um, die dann offen spielt. — Somit ist das erst einzuführende Immediat-Whist in zwey, vier, fünf und sechs Personen eine theils beschränktere, theils ausgedehntere Spiel-Reform des schon üblichen Mort, oder Holzmannes.

3) Wer nur einiger Maßen mit dem Geiste des gewöhnlichen englischen Whist's bekannt ist, dessen Wesen darin besteht: daß Zwey einander souteniren, um die andern Zwey unter die Hand zu bringen, somit dieses Whist ein wahres Angriffs- und Vertheidigungs-Spiel ist — der muß es schon einsehen, daß einmahl das Immediat-Whist als ein hölzernes, gedankenloses **Zwick**-Spiel den zum Denken Gewohnten ermüdet, während das gewöhnliche

Whist, das den Geist durch Mannigfaltigkeit und Interesse seiner Verbindungen auf eine eben so angenehme als nützliche Weise beschäftiget, ein sinnreiches Spiel genannt zu werden verdient; ferner wird er einsehen, daß zu dem Immediat-Whist die einzige Kenntniß vom innern Werthe der Karten, wie selbe natürlich auf einander folgen, erfordert wird, und dabey die größte Geisteszerstreuung herrschen kann, während beym englischen Whist zwar die mannigfaltigsten, tiefausgedachten, genau berechneten, ganz geregelten Combinationen zu beobachten sind, und eben daher eine ununterbrochene Geistesaufmerksamkeit erforderlich ist; indeß bey einer erlangten Fertigkeit darin dennoch der menschliche Geist dabey Erhohlung und Erheiterung genug findet. Endlich muß er einsehen, daß zu dem Erstern nicht die mindeste Kenntniß des Letzteren nöthig sey; hiermit sehr auffalle, wie man behaupten könne: „daß „diese angebliche Erfindung nur für jene an„wendbar sey, die sich bereits einige Fer„tigkeit im Whist-Spiele erworben ha„ben," — da diese ganze Reform eigentlich nur für jene im strengsten Sinne anwendbar ist, die überhaupt zum Denken nicht geboren und zufrieden sind, wenn sie sich bloß mechanisch un-

terhalten; somit ausgerüstet mit der einzigen Kenntniß: daß das Aß den König, der König die Dame u. s. w. steche — sich schon stark genug fühlen, als erfahrne Dilettanten dieses Spieles zu gelten.

Bey dieser Verschiedenheit zwischen der erwähnten Spiel-Reform und dem englischen Whist fällt bey dem Ersteren der Zusatz Verbesserung des gewöhnlichen englischen Whist's — sehr auf, und es wäre daher passender der Zusatz: Verunstaltung, Abart des gewöhnlichen englischen Whist's; ja noch mehr, da diese unreif ausgedachte Spiel-Reform gar nichts gemein mit dem sinnreichen **Whist** hat, so wäre beym Erstern der Nahme: Whist, gänzlich wegzulassen: demnach wäre der Titel: Neuestes mechanisches Stich-Spiel, weit adäquater.

4) Eben so heißt es: Wer das Immediat-Whist spielt, ist von drey Unannehmlichkeiten — die beym gewöhnlichen Whist Statt haben sollten — ganz befreyt.

a) Das Immediat-Whist, wobey weder Verstand noch Gedächtniß in Thätigkeit gesetzt wird, bedarf freylich keines Studiums und keine Aufmerksamkeit, sondern jeder Stich geht ganz mechanisch vor sich; allein sollte darin die ange-

nehme Abendunterhaltung bestehen, daß man einige Stunden gedanken- und geistelos Karten zuwirft?? Auch wird zu dem englischen Whist nicht absolut erfordert, daß die zwey Zusammenspielenden über die etwa übel verstandene wechselseitige Spielsprache einander bittere Vorwürfe zu machen hätten, wodurch so das Vergnügen des Spieles gestört würde; vielmehr ist das Gegentheil von jedem denkenden Whistspieler zu erwarten, der eine gute Erziehung genossen hat; ja selbst der Schwächere unter den Vieren wird über den am Ende des Spieles sanft und bescheiden erhaltenen Wink — statt mißmuthig oder übermüthig zu werden — vielmehr großen Dank wissen; dergestalt erheitert man sich geistig, und verlebt einige heitere Stunden im Kreise seiner Freunde.

b) Wie kann bey einem unter guten Freunden aus bloßer Unterhaltung unternommenen, und wenngleich eines spornenden Reizes wegen mit kleinem Geldgewinn verbundenen Whist — von einem Regresse seines gehabten, ohnehin sich gering belaufenden Verlustes die Rede seyn?? Warum sollte es unmöglich seyn, wenn einer das Unglück hätte, vier oder fünf Robber zu verlieren,

mit einem einzigen ausgezeichneten Robber (sechsten) alles wieder zu gewinnen???

c) Sollte sich endlich Einer der Spielenden wirklich entfernen müssen, wodurch dann die Whistparthie gestört wird: so möge alsdann Platz greifen bloß als ein Flick-Spiel, das sogenannte **Immediat**-Whist; aber wie man auch beym Vorhandenseyn **vier** denkender Personen das hölzerne Immediat-Whist unter vier Personen noch anempfehlen könne, ist unbegreiflich. Ich sagte: bloß als ein Flick-Spiel; denn als ein **Surrogat**-Spiel wäre unter Drey das le Mort oder der Strohmann weit anempfehlender. Ja selbst unter Zwey könnte das englische Whist gespielt werden; da nähmlich jeder mit denen ihm gegenüber offen liegenden Karten (Strohmann) spielt. Gesellten sich auch fünf Personen zu der gewöhnlichen Whistparthie, könnte selbe gespielet werden mit dem sogenannten Könige, der nicht mitspielt.

Kurz das englische Whist als ein Original-Spiel behauptet immer einen ehrenvollen Platz; nicht allein wegen seiner soliden Tendenz, in welcher Beziehung es dem königlichen l'Hombre und dem edlen Piquet an die Seite gestellt zu werden verdient, sondern ganz besonders noch des

Umstandes halber: daß es **vier** Theilnehmer heischt, folglich große Gesellschaften weniger isolirt, und das Arrangement der Spieltische nach den Vorschriften der Etiquette um vieles erleichtert; was bey l'Hombre mit drey und bey Piquet gar nur mit zwey Theilnehmern nicht so ganz der Fall ist.

Gedruckt bei Carl Reichard in Güns.

Kst

Elementarbuch

Bayerische StaatsBibliothek

Münchener DigitalisierungsZentrum Digitale Bibliothek

Neuestes Elementarbuch für das Whist-Spiel faßl. u. systematisch dargest

Wien 1849

Augsburg, Staats- und Stadtbibliothek -- Kst 581
urn:nbn:de:bvb:12-bsb11255791-7